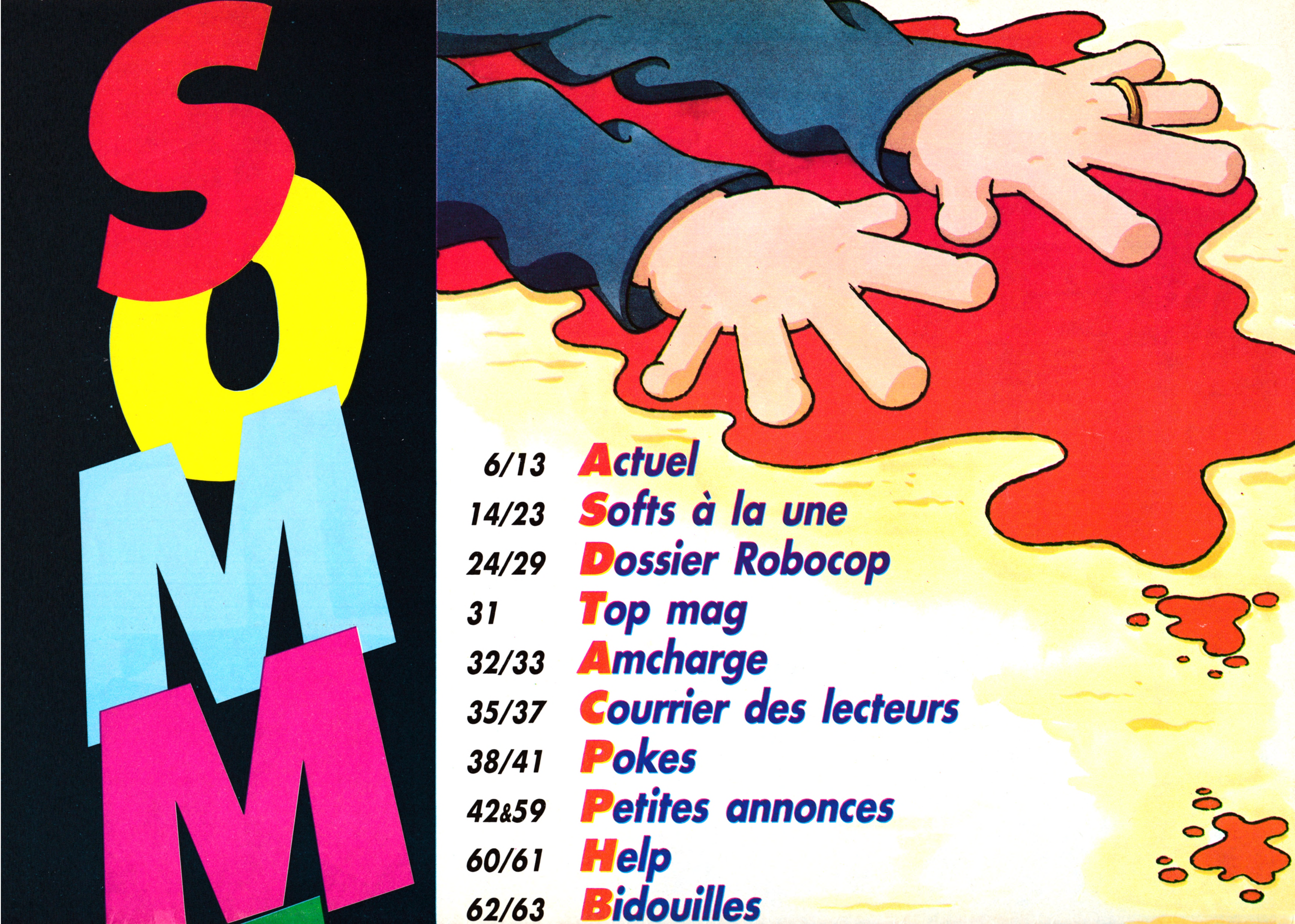
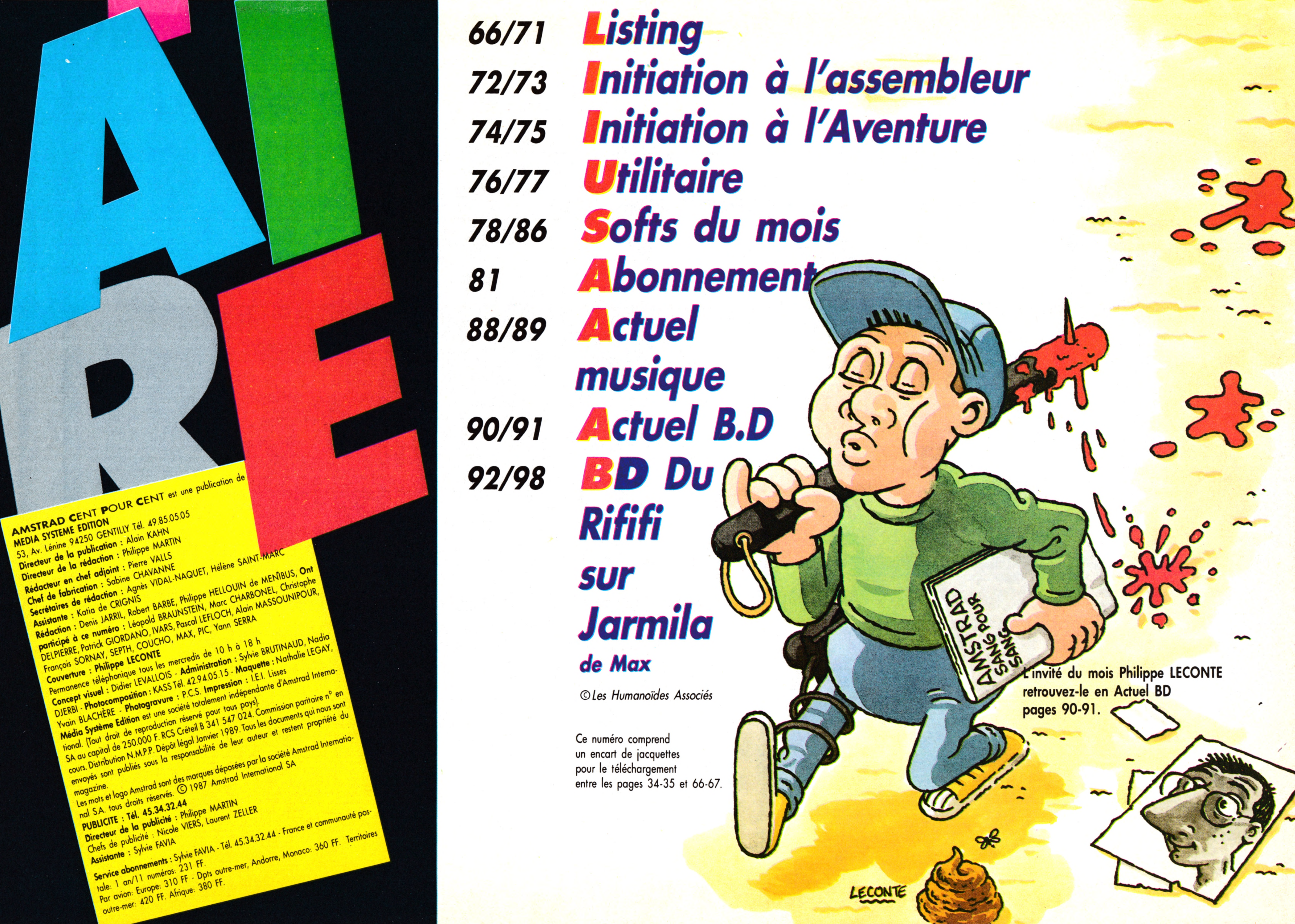

AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CADEAU: 4 JAQUETTES DE JEUX
CENT POUR CENT
LES DESSOUS CHOCS DE ROBOCOP
STARS DU MOIS :
STORMLORD
SKWEEK
RENEGADE III
BUMPY
THE GAME SUMMER EDITION
ISSN 0988-8160 - 16 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA
BLEU SECURIT®
AMSTRAD
ENTRÉE
M 2256 - 16 - 21,00 F
N°16 21 F
MENSUEL
JUIN 89
EXCLUSIF : ÇA CASTAGNE EN ESPAGNE


L'ambition des athlètes venus de tous les coins du monde atteint son apogée dans ces championnats. Car c'est là que se réunit le meilleur de l'élite sportive mondiale pour cette occasion unique au cours de leur vie de concourir pour les titres les plus prestigieux connus de l'homme.
Désormais, Epyx vous offre la chance de participer avec les meilleurs sportifs mondiaux dans les huit disciplines qui mettront à l'épreuve votre courage et vos prouesses jusqu'à leur limite absolue!
Il vous faut démontrer grâce et rapidité. Vous aurez besoin d'être d'une précision redoutable et il vous faudra des nerfs d'acier. Vous devrez montrer force, endurance, compétence artistique et physique. Et par dessus tout, vous devrez posséder la volonté et la détermination de gagner!
THE GAMES™
SUMMER EDITION
EPYX 13
EPYX 7
EPYX 1
EPYX 181
EPYX 55
CBM64
IBM PC
IBM PC
La conquête de la médaille d'or a commencé.
Huit événements passionnants et éprouvants se dressent entre vous et l'apogée de la gloire sportive! Sur la piste, alliez votre rapidité, force et rythme dans la course explosive des HAIES. Prenez ensuite part à une épreuve spectaculaire de pure puissance humaine en disputant la plus longue distance du LANCEMENT DE MARTEAU. Et puis, lancez-vous au firmament dans le SAUT A LA PERCHE. Détendez-vous pour passer par dessus cette barre presque impossible!
Rattrapez votre souffle. Nous voilà partis pour le hall de gymnastique et les ANNEAUX. Une discipline unique dans laquelle contrôle et force sont de toute première importance. Et puis, les spectaculaires BARRES PARALLELES A DIFFERENTIS NIVEAUX, l'événement des dames au ruban blue.
Le SPRINT CYCLISTE SUR VELODROME vous trouvera plongé dans un rude combat physique et psychologique. Et peut-être l'événement le plus éreintant de tous — le PLONGEON AU GRAND PLONGEOIR. Il va vraiment falloir vous préparer psychologiquement pour celui-là!
Et enfin le TIR A L'ARC. Du calme. Il vous faut une vision précise et un bras assuré. Le seront-ils assez pour vous faire remporter encore une autre médaille?
1988 Epyx Inc. Tous droits réservés. Epyx est une marque déposée sous le No. 1195270. Ecrans provenant des versions CBM64 et IBM PC. Les graphiques peuvent varier sur d'autres ordinateurs.
Fabriqué et distribué sous licence issue par Epyx Inc., par U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, Angleterre B6 7AX.
CBM64
CBM64
CBM64
IBM PC
CBM64
IBM PC
Ne manquez pas la suite! Bourrée d'événments sportifs d'hiver!
• Huit événements éprouvants
• Cérémonies d'inauguration et de clôture
• Option à plusieurs joueurs ou jeu contre l'ordinateur
EPYX®
Disponible dès aujourd'hui pour: PC IBM & Compatibles • Disponible très bientôt pour: Amstrad CPC Atari ST


5 SUCCES MONDIAUX DANS UN PACK QUI VOUS TRANSPORTERA AU COEUR DE L'ACTION.
POUR AMSTRAD
LA COMPIL'
ocean
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment la que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde".
THE VINDICATOR
Des forces étrangères ont mis à sac notre planéte. La terre est déchirée et éclatée dans ce qui semble la guerre ultime mais suffisamment de choses ont survécu pour maintenir les lois de la justice et préparer la revanche. Un homme doit maintenant faire face à l'ennemi ultime, c'est le Vindicator. A travers un paysage sauvage et bravant d'incroyables dangers, il lui faut se frayer un chemin jusqu'à la forteresse de l'ennemi, à l'intérieur d'un labyrinthe de couloirs souterrains remplis de gardiens mutants jusqu'à ce qu'il atteigne le sanctuaire intérieur du suzerain des ténèbres pour lui assèner le dernier coup.
SALAMANDER
Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà. Des monstres organiques destructeurs, des aragnées nucléaires, des enfers semblables à des mers de feu déchaînnées, des cavernes du désespoir, des démons qui dépassent les limites de l'entendement!
L'HEURE EST ARRIVEE...
© KONAMI 1987
CAPTAIN BLOOD
Une galaxie à vous couper le souffle située au bord de l'univers. Un monde au créatures étonnantes et aux graphiques animées à trois dimensions. Un scénario palpitant débordant d'humour comme vous n'en avez encore jamais vu. Tout dans CAPTAIN BLOOD en fait un jeu auquel il vous faudra ABSOLUMENT jouer.
© ERE INFORMATIQUE 1988
TYPHOON
Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé: hurlez de par les cieux dans votre F.14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'envahisseurs mécanoïdes dont le seul but est une domination terrestre totale. TYPHOON le Konami à pièces désormais destiné à votre micro ordinateur personnel avec défilé rapide et 3 dimensions pour un combat aérien acharné.
© KONAMI
ocean
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
Ecrans provenant de différents types d'ordina


SOMM



AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC
Assistante : Katia de CRIGNIS
Rédaction : Denis JARRIL, Robert BARBE, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, **Ont participé à ce numéro** : Léopold BRAUNSTEIN, Marc CHARBONEL, Christophe DELPIERRE, Patrick GIORDANO, IVARS, Pascal LEFLOCH, Alain MASSOUNIPOUR, François SORNAY, SEPTH, COUCHO, MAX, PIC, Yann SERRA
Couverture : **Philippe LECONTE**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD, Nadia DJERBI - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S. **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1989. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Les mots et logo Amstrad sont des marques déposées par la société Amstrad International S.A. tous droits réservés. © 1987 Amstrad International SA
PUBLICITE : **Tél. 45.34.32.44**
Directeur de la publicité : Philippe MARTIN
Chefs de publicité : Nicole VIERS, Laurent ZELLER
Assistante : Sylvie FAVIA
Service abonnements : Sylvie FAVIA - Tél. 45.34.32.44 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF. - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.
Par avion: Europe: 310 FF -

© Les Humanoïdes Associés

Ce numéro comprend un encart de jacquettes pour le téléchargement entre les pages 34-35 et 66-67.

L'invité du mois Philippe LECONTE retrouvez-le en Actuel BD pages 90-91.

ÇA CASTAGNE EN ESPAGNE

Il est rare, très rare que nous parlions de l'Espagne dans les colonnes de *Cent Pour Cent*. Si la Grande-Bretagne, la France, les Etats-Unis et parfois l'Allemagne s'y taillent la part du lion, cela ne veut pas dire pour autant qu'en Espagne il ne se passe rien, loin de là. Voilà déjà quelques mois que nous faisons attention à tout ce qui vient d'au-delà des pyrénées. Il y eu quelques signes avant-coureurs : les Anglais d'US Gold qui ont pris en distribution européenne la production de Topo Soft et puis tous les coups de téléphone que nous recevions d'amstradistes bien branchés qui nous parlaient de ces jeux qu'ils avaient récoltés, grâce à un ami qui connaissait le cousin d'un copain dont le beau-frère vivait en Espagne. Enfin, pour couronner le tout et confirmer nos soupçons, nous venons d'apprendre qu'Ubi Soft allait distribuer quelques jeux réalisés par l'hispanique Dinamic. Il était temps que nous vous mettions au courant. Nous avons choisi, pour mettre en évidence le "style espagnol", cinq jeux issus de deux sociétés différentes, plus un exemple étrange, qui illustre un peu le marché du logiciel en Espagne. Ce marché a une particularité : il n'existe pas de loi protégeant les droits d'auteurs de jeux et réprimant ce que nous appelons, en France, le piratage.

OPERA SOFT

Les deux premiers jeux que nous présentons ce mois, sont issus de la société Opera Soft. Ils ont pour noms, Mutant Zone et Sol Negro, comme caractéristique commune d'avoir des pages de présentation dignes de la couverture de *Cent Pour Cent* et de se dérouler en deux phases bien distinctes. Mutant Zone, dans sa première partie, vous met dans la peau d'une sorte de cosmonaute affublé d'un



satellite-radar qui tourne au-dessus de sa tête, pour lui indiquer les pièges qu'il va rencontrer sur son chemin. L'action se déroule dans de sombres tunnels qui percent le sol d'une lointaine planète, comme les trous, le gruyère. Armé d'un pistolet à neutrons psionique, le héros devra sauter par dessus des stalacmites, tout en évitant les flammes de dragons, les piqures de moustiques géants, les éructations de monstres à la denture acérée et bien d'autres horreurs du même genre. Dans la deuxième partie, votre héros, ayant sans doute gagné du galon, sera équipé d'un scooteur de l'espace armé de bombes



et fera face aux mêmes fantasmagoriques créatures devenues encore plus hargneuses, tout ça rien que pour votre plaisir ! Sol Negro, Soleil Noir en français, se décline également sur deux tonalités. La première est extrêmenent virile, puisqu'elle met en scène une brute épaisse, armée d'un



fusil genre bazooka-lance-flammes, aux prises avec des rats sauteurs, des vautours assassins et des bébés aliens virevoltants. Le tout évoluant sur une planète dont la seule végétation se résume à des champignons géants et des têtes de mort plantés sur des pieux figés dans le sol... Brrrr... Pour le deuxième niveau, l'ambiance est totalement différente. Les tableaux se déroulent sous l'eau et le héros, ou plutôt l'héroïne, est une charmante naïade qui ondule doucement entre des algues vénéneuses, des requins mesquins et des méduses vicieuses. Dernier détail, Mutant Zone et Sol Negro sont d'une rare difficulté et requièrent toute l'attention et la concentration du joueur. Bref, des jeux à haute densité emotionnelle. On at-



tend donc avec impatience qu'un distributeur français ait la bonne idée de les importer...

DINAMIC

Ubi Soft vient donc de signer un accord de distribution avec Dinamic. Pour inaugurer ce marché, Ubi va sortir en premier lieu Navy Moves, qui se déroule en deux phases. Tout d'abord, vous êtes aux commandes d'un zodiac fonçant sur une mer



déchaînée où flottent, de-ci de-là, des mines. Aussi à l'aise sur l'eau que sur le plancher des vaches, vous bondissez par dessus les sus-dites mines en accélérant avec votre bateau. Ce n'est déjà pas facile, mais quand, en plus, de méchants soldats chevauchant des scooteurs aquatiques se lancent à votre poursuite en vous tirant dessus, là, ça devient quasiment l'horreur.



Enfin, avec un peu de sang froid vous arriverez à les dégommer à grand coup de pistolet. La deuxième partie se déroule dans la base des méchants, c'est une scène d'arcade à la

Trantor avec des élévateurs et des ascenceurs. A noter que pour vaincre vos adversaires vous êtes muni d'un super lance-flammes qui vous permet de faire griller, comme de vulgaires



saucisses, tout ce qui se trouve sur votre passage. Quel sera le deuxième jeu créé par Dinamic que va distribuer Ubi ? Nous leur avons demandé et nous attendons toujours la réponse. Peut-être ne le savent-ils pas eux-mêmes.

En attendant, ils seraient bien inspirés de sortir Turbo Girl. C'est un jeu d'arcade-action qui ressemble un peu à Last Duel. Une jeune fille est aux



commandes d'une moto futuriste et fonce sur une plate-forme suspendue entre ciel et terre. Evidemment, la plate-forme recèle de nombreux pièges et la charmante héroïne est agressée par des vaisseaux spatiaux qui lui tirent dessus. Rien de vraiment bien original, mais un bon scrolling et une super jouabilité font de ce jeu un classique du genre... Alors, à quand la sortie en France ?



ETRANGE ESPAGNE

Pour terminer cette petite sélection de jeux espagnols, nous avons choisi A Team, de l'anonyme société Zafiro. Autant vous le dire tout de suite, A Team est le frère jumeau raté d'Operation Wolf ! L'action y est la même, sur un scrolling horizontal, vous découvrez vos ennemis qui vous



tirent dessus. Au sol, vous pouvez récupérer des munitions ou des bonus vous permettant d'augmenter votre énergie. Bref, c'est exactement comme Operation Wolf, à part que les graphismes sont moins bien réalisés et que l'animation est plus saccadée. Autre différence, les personnages qui traversent l'écran et que vous devez éviter de descendre ne sont pas des infirmières, ni des enfants-otages, mais des membres de l'équipe de l'"Agence tous risques", la célèbre série télévisée... Il est évident que vous n'avez aucune chance de trouver ce jeu en France... C'est un peu dommage, car malgré ses défauts et le fait qu'Operation Wolf est de loin bien meilleur, ce jeu à le charme désuet des séries B.

LE PREMIER TROPHEE MICRO-GOLF

La Fnac et l'Agence conseil Golf First organisent, du 14 au 17 juin, le premier trophée micro-golf. Le concours se déroulera pendant quatre journées consécutives sur micro avec le logiciel Leader Board de US Gold. Le concours est ouvert à tous et se tiendra dans les trois Fnac parisiennes. Les éliminatoires auront lieu à la Fnac Montparnasse, le mercredi 14 juin à partir de 14 heures, le jeudi 15 juin à 14 heures à la Fnac Forum et le vendredi 16 juin, toujours à 14 heures, à la Fnac Etoile. La finale aura lieu le samedi 17 juin à partir de 15 heures à la Fnac Etoile. Le vainqueur remportera une journée hélico-golf. Les deux suivants auront droit à une journée d'initiation ou de perfectionnement au golf. Tous à vos clubs.



Toujours en avance sur leur temps.





Ecrans tirés de versions différentes.

DARK FUSION



COPYRIGHT SOLARWIND

SUPER SCRAMBLE – L'ultime douleur corporelle dans ce tournoi de motor-cross plein de sensations et d'émotions – Style Epreuve du Temps. Foncez sur les cendrées, les collines, à travers les obstacles d'eau et les nombreux chauffards, mais souvenez-vous: ce n'est pas seulement votre vitesse qui compte mais aussi le soin que vous prenez à la tâche.
5 niveaux, 3 pistes sur chaque niveau.
CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM 48/128K cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
ATARI ST disquette · CBM AMIGA disquette

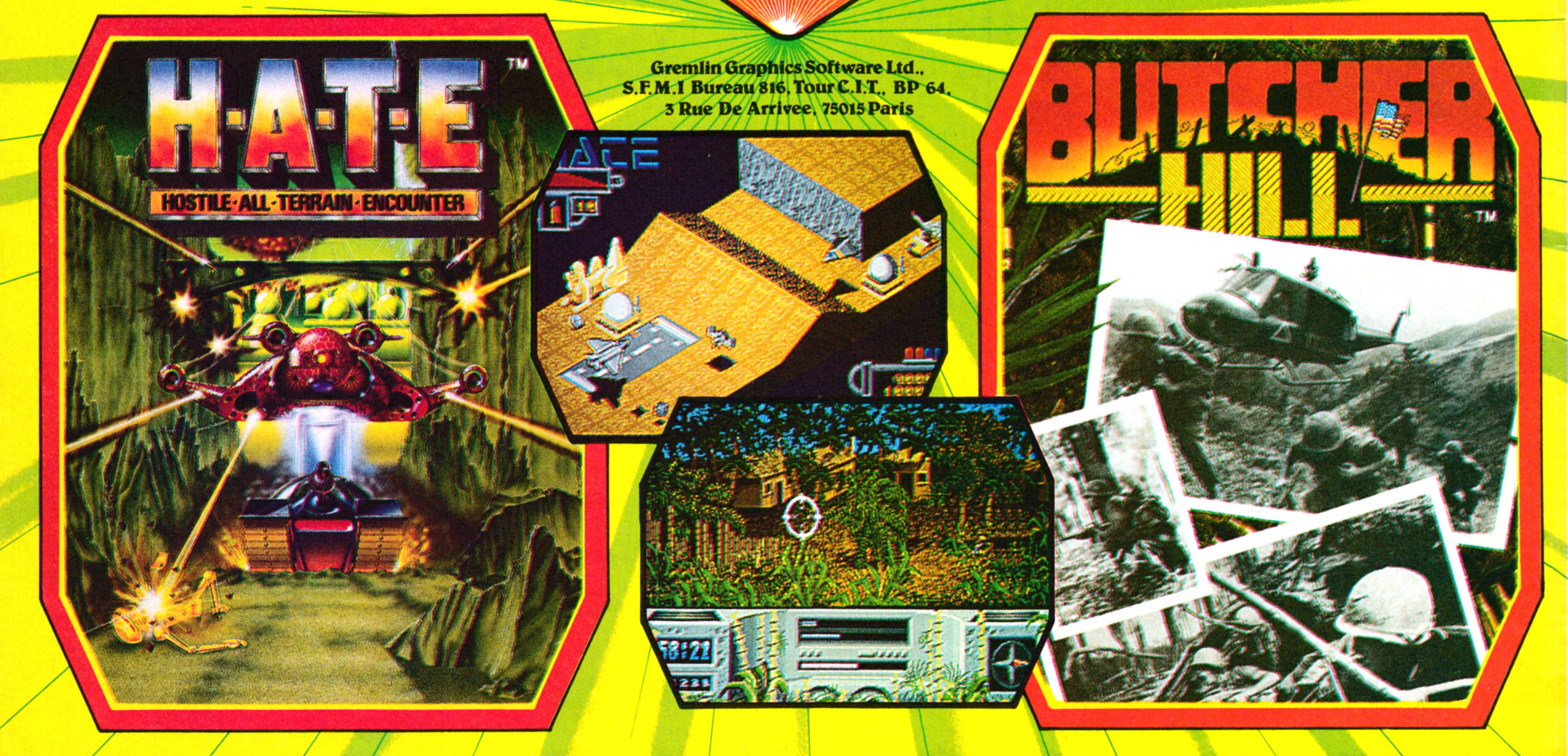
H.A.T.E. – Aux commandes de votre Terraplane ou Lazatank, forcez un chemin de destruction au-dessus des contours onduleux de cette Terre Désolée Extra-Terrestre. Ce n'est qu'avec l'anéantissement des cibles ennemies et la découverte des noyaux de plasma que vous obtiendrez l'ultime victoire.
Êtes-vous prêt à affronter 30 niveaux de 'HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER' (Rencontre Tout Terrain Hostile).
CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM 48/128K cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
ATARI ST disquette · CBM AMIGA disquette

DARK FUSION – Seule l'élite réussit à l'épreuve à phases du Corps of Guardian Warriors (Corps des Gardes Guerriers) – Des hordes de mutants, un envahissement de flottes spatiales extra-terrestres et une bataille sanglante contre le monstre du Puits du Désespoir. Ensuite, la terrifiante décision finale – entrer dans la Salle de Métamorphose ou faire face au défi suivant comme simple mortel.
CBM 64/128 cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette

GREMLIN

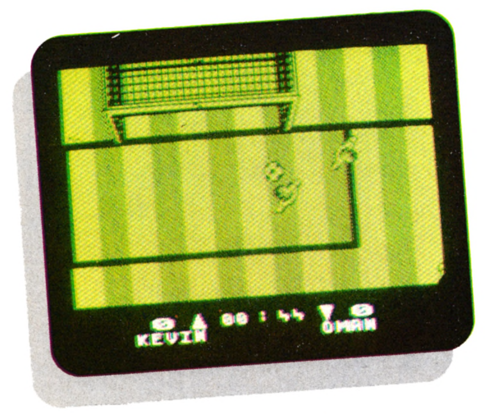
BUTCHER HILL – Vous naviguez à travers des eaux troubles, à bord de votre canot à moteur, à la recherche de précieux vivres et munitions, en prenant soin d'éviter les mines ennemies et les bombardements aériens. Accostage ... en plein coeur de la jungle vietnamienne renfermant des pièges à hommes et des emplacements à canons ennemis.
Votre objectif ultime – prendre d'assaut Butcher Hill.
CBM 64/128 cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Atari ST disquette · CBM Amiga disquette

Gremlin Graphics Software Ltd.,
S.F.M.I Bureau 816, Tour C.I.T., BP 64,
3 Rue De Arrivee, 75015 Paris

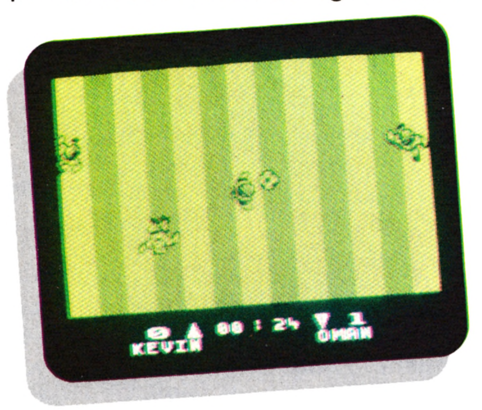


SOCCER DE MICROPROSE

Tiens, tiens, une simulation de foot édité par Microprose... La société américaine, qui excelle dans les simulations de guerre, changerait-elle son fusil d'épaule ? Il est peut-être un peu tôt pour en juger d'autant que nous avons reçu ce jeu trop tard pour



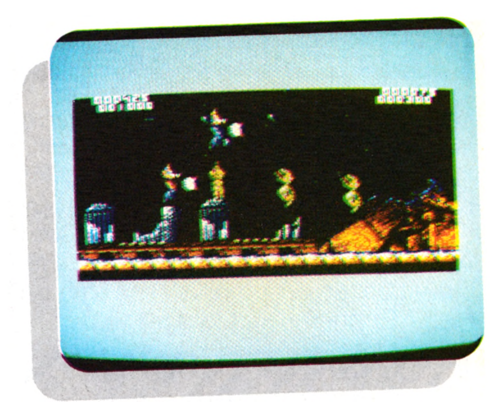
que nous puissions en faire un test sérieux. Néanmoins, au vu des menus, on peut déjà vous dire que Soccer comporte de nombreuses options comme, par exemple, la possibilité de jouer à deux, de participer à un championnat du monde ou à un tournoi dont les équipes sont de plus en plus fortes, de sauvegarder vos parties et vos scores, de régler la diffi-



culté, de disposer de plusieurs types de tirs, de jouer sous la pluie, etc. La jouabilité paraît excellente, le seul défaut que nous ayons remarqué, c'est le manque de couleurs des graphismes. Le test définitif dans le numéro du mois prochain.

FORGOTTEN WORLDS BIS REPETITA

On vous avait annoncé le test pour ce numéro, mais le jeu n'est pas encore fini. Pour nous faire pardonner et vous faire patienter, voici des photos





du milieu et de la fin du premier niveau.

VIRGIN ET THE SALES CURVE, EN PLEIN DEAL

Rien à voir avec un quelconque marché de la drogue, à moins que l'on considère les jeux d'arcade comme une drogue. Un premier accord portait uniquement sur l'adaptation de Shinobi et a finalement débouché sur un deal beaucoup plus large, puisqu'il porte sur l'ensemble des licences que possède The Sales Curve. A savoir, de Taïto, on devrait recevoir deux hits, Ninja Warrior et Continental Circus, de Tecmo, Silkworm et Gemini Wings. Vous allez donc, grâce à cet accord, pouvoir vous éclater chez vous comme au café.
Mais voyons un peu en détails ces jeux. Shinobi, tout d'abord. Vous êtes employé par le gouvernement pour combattre un réseau terroriste, The Ring of Five. Les chefs de ce réseau sont cinq ninjas de votre force, qui ont kidnappé les enfants des leaders de notre planète et les ont cachés dans différentes parties du monde. Vous êtes chargé de les retrouver et de les libérer ; mais attention, ils sont gardés par des as du karaté. La première de ces adaptations à paraître sera Silkworm. Vous y affronterez une armada de tanks, d'hélicoptères et surtout des escadrilles de jets qui piqueront sur vous. Le jeu est facilité lorsque l'on joue à deux, l'un dirigeant un hélicoptère, l'autre une jeep hyper-armée. Gemini Wing, lui, est plus futuriste, puisqu'il vous transporte dans sept niveaux organiques bizarres remplis de papillons mutants, de saumons géants, etc. Lui aussi est jouable à deux joueurs ; un plus dans ce genre de jeu.

GREMLIN CHERCHE LE CROSS

On attend avec impatience Super Scramble Simulator, une course de motocross divisée en cinq niveaux. A chaque niveau, il faut finir trois parcours complets. Ils se déroulent soit sur une piste boueuse, soit sur de l'herbe, ou encore consistent en une course d'obstacles. Chaque fois, il s'agit d'une course contre la montre, il faudra absolument éviter les sorties de parcours ou les crash, qui vous apporteront de nombreux points de pénalités. Seuls les as du guidon s'en tireront. En faites-vous partie ? A vous d'y répondre.

LA REVOLUTION SELON AMSTRAD

Les célébrations du bicentenaire de la Révolution se déclinent sur tous les tons. Amstrad France apporte sa pierre à l'édifice en sponsorisant une exposition sur la Liberté de la presse. La particularité de cette exposition est qu'elle se tient dans un train qui sillonera la France du 1er juin au 7 juillet dans un périple de 7 500 km. Pour le mois de juin les principales villes visitées seront : Paris le jeudi 1er, Lille le 2, Reims le 5, Strasbourg le 8, Lyon le 15, Grenoble le 18, Marseille le 19, Nice le 21, Montpellier le 22, Toulouse le 24, Bordeaux le 28 et Tours le 30.
Vous pourrez visiter le train de la liberté de la presse en vous rendant dans les gares des villes indiquées ci-dessus.
Outre trois wagons réservés à l'exposition proprement dite, un quatrième sera transformé en salle de démonstration dans laquelle vous pourrez découvrir les nouveaux PC Amstrad de la gamme 2000.



SILVERBIRD, LES BUDGETS DE TELECOMSOFT

Les oiseaux sont la marque distinctive des softs de Telecomsoft. Vous connaissez certainement Firebird et Rainbird, pour les budgets, c'est Silverbird. Le soft que nous vous présentons ce mois-ci devrait réjouir les fans d'aviation et de combat, il s'agit de Night Gunner. Vous jouez à la fois le



rôle du mitrailleur et celui du largueur de bombes. Plus vous progressez dans les missions et plus le jeu est difficile. Chaque mission se déroule en trois étapes. Vous êtes chargé de protéger votre avion des chasseurs ennemis pendant le trajet, aller et retour. La phase du milieu consiste en la mission elle-même. Les missions sont alternativement des bombardements à haute altitude ou du largage de roquettes à basse altitude. Parviendrez-vous à la mission finale, il le faudra si vous voulez devenir un héros de la Seconde Guerre mondiale. Ce soft est, bien sûr, disponible chez Duchet Computer.

DE L'OISEAU DE PLUIE ...

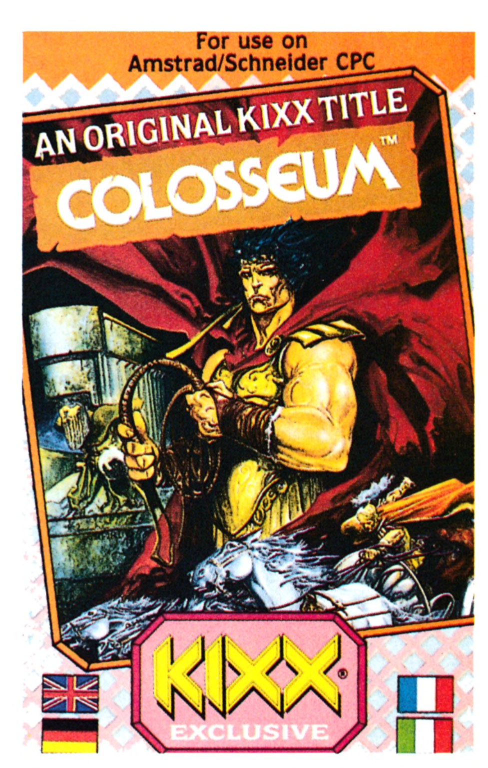
Nous vous avons déjà parlé, le mois dernier, du possible rachat de Telecomsoft par Microprose. Il s'agissait tout au moins d'un accord de principe, mais nous n'en savons toujours pas plus sur cette affaire.
Par contre, nous pouvons vous présenter les jeux qui devraient paraître sous deux des labels de cette société, Rainbird et Firebird. Chez Rainbird, label spécialisé dans les jeux d'aventures, souvenez-vous de Corruption, Guild of Thieves et autres The Pawn. Voici un nouveau jeu qui se nomme Weird Dreams. On aurait pu dire, pour commencer ce soft : "J'ai fait un rêve étrange et pénétrant", mais il aurait fallu remplacer rêve par cauchemar. Vous vous réveillez dans un lit d'hôpital, en état comateux et, autour de vous, les choses prennent une drôle d'allure. Chaque objet et chaque créature change de proportions. Vous allez traverser des scénarios complètement loufoques. Avez-vous déjà vu un buisson de roses faire claquer ses mâchoires, des jouets démoniaques prendre vie et d'horribles créatures se transformer devant vous ? Vous participerez au plus monstrueux film d'horreur, celui de vos propres cauchemars.

...A L'OISEAU DE FEU

Chez Firebird, la production est un peu plus importante, puisque deux softs sont au programme. Le premier s'appelle Rainbow Islands (Les îles Arc-en-ciel). Il s'agit de la suite du célèbre Bubble Bobble (cf. *Amstrad Cent Pour Cent* n°3). Des années ont passé depuis que nous avons laissé nos deux charmants petits dragons. Ils sont retournés dans leur pays natal pour y trouver des trésors. Après un long voyage, ils se retrouvent confrontés à leur ennemi héréditaire, le Prince des Ténèbres. Il leur faudra découvrir de nombreux secrets et reconstituer des puzzles pour le combattre. La moindre erreur au début du jeu pourra se révéler fatale par la suite. Le second soft est une simulation de billard américain, répondant au doux nom de 3D Pool. 3D, car en trois dimensions, et Pool, qui est le nom américain de ce sport. Il reprend, paraît-il, toutes les possibilités offertes à un vrai joueur de billard. Vous pourrez faire des tournois contre de grands joueurs tels Flash Harry, Mighty Mike, Catford Kid et Fast Freddy. Avant de rencontrer Maltese Joe en finale, il faudra d'abord remporter trois parties. Bien sûr, on ne peut vous forcer à jouer un tournoi sans vous avoir, au préalable, laissé une phase d'entraînement. Vous jouerez, au choix, contre un ami, ou vous regarderez vos adversaires pratiquer.

KIXX, LES BUDGETS D'US GOLD

Kixx est une nouvelle marque de budgets. C'est au tour du géant US Gold



de se lancer sur le marché des softs à prix réduit. Malheureusement, ces logiciels ne sont pas encore disponibles en France, pas même par l'intermédiaire de Duchet Computer. Bon, il n'en reste pas moins que ces softs existent et qu'ils ne devraient pas tarder à arriver sur le marché national. Nous en parlons surtout parce que certains valent le coup. Pensez donc, voilà que Leaderboard, la fameuse simulation de golf est disponible ! A ce prix, ce serait une folie de s'en passer. Nous avons aussi reçu Colosseum, que les fans de péplums se réjouissent, c'est une course de char romain ; du même auteur, Blackbeard, une belle promenade sur le navire de Barbe noire le pirate. D'autres sont plus connus, comme Rygar ou Bravestarr, le cowboy de l'espace. Comme on peut le remarquer, Kixx ne fournit pas n'importe quel soft. On pourra également participer à une course de motos dans Super Cycle ou jouer à Road Runner, l'adaptation du dessin animé mettant aux prises Coyote et Bip Bip.

ROBOTS-BOY, METIER DU FUTUR

Gremlin nous fait entrer de plain-pied dans les réalités de l'an 2000 avec ce soft, Panic Stations. Les petits robots se sont échappés de la station, à vous de les ramener au bercail. Mais ce n'est pas aussi simple que cela, car ils ont suivi d'énormes robots démoniaques suceurs d'énergie. A vous de faire preuve d'efficacité, en ramassant les armes dans le labyrinthe et en retrouvant le vaisseau qui vous permettra de prendre les horribles robots de vitesse.

PASSEZ VOTRE 464 A LA VITESSE DISQUETTE

Pour faire décoller la navette spatiale, on lui met des fusées d'appoint. Pour votre 464, le lecteur de disquettes DDI 1 suffit. Et vous voici propulsé dans la quatrième dimension de la micro... vous accédez ainsi à l'univers des logiciels du 6128 sans renoncer à ceux de votre fidèle AMSTRAD 464.

AMSTRAD

1790 F TTC*

AVEC 10 JEUX DU HIT PARADE
SUR DISQUETTE 3"



saboteur
sigma 7
airwolf
combat lynx
thanatos
saboteur II
critical mass
deepstrike
turbo esprit
bombjack II

* Prix indicatif



En vente chez tous les revendeurs



Pour obtenir la liste des points de vente
Tapez 3615 Code AMSTRAD

Mendès-France, M C.



ETES-VOUS PRET POUR...
SKWEEK
SKWEEK FOR PRESIDENT
UN AMOUR DE SKWEEK
ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU
SKWEEK FOR PRESIDENT
WANTED SKWEEK
SKWEEK A TOUTE HEURE
WANTED SKWEEK
I ♥ SKWEEK
SKWEEK FOR PRESIDENT
loriciels
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F
Pour ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?
SKWEEK A TOUTE HEURE
UN AMOUR DE SKWEEK
SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU
I ♥ SKWEEK

DOMARK SE DEMARQUE

Une fois encore Domark fait parler d'elle. On vous annonçait récemment l'accord passé avec Tengen, pour l'adaptation de bornes d'arcade. Cette fois, c'est James Bond qui va de nouveau être adapté en pixels, dans l'adaptation du film *Licence to Kill* (Permis de tuer). James Bond s'attaque, dans ce soft, à un réseau de dealers, dirigé par Sanchez. Le jeu suit les parties importantes du film. Si les hélicoptères, les requins et autres courses ne vous effraient pas, vous pourrez sans problème incarner le rôle de ce personnage de légende qu'est l'agent 007.

BRODERBUND ENFIN SUR CPC

Voilà une société qui était davantage connue des possesseurs de PC. Mais tout arrive, et on attend avec impatience deux adaptations sur CPC, qui auront pour nom Wings of Fury et The Ancient Art of War. Dans le premier, vous jouerez le rôle d'un pilote de bombardier Hellcat pendant la Seconde Guerre mondiale. Vous devez trouver des navires et des bases ennemis à bombarder. Attention, le temps n'est pas toujours aussi clément et parfois le ciel se couvre d'avions ennemis. Il vous faudra, alors, toute la dextérité d'un as de l'aviation pour vous sortir des duels aériens vous opposant aux Zéros japonais. Une vraie simulation de combat aérien, dans laquelle il faudra, bien entendu, savoir poser un avion correctement sur une piste, si vous voulez vous ravitailler en fuel et réparer les différentes avaries de votre machine, avant de repartir vers une nouvelle mission. Le second jeu est un wargame de forme plus classique. Vous allez pouvoir affronter les plus grands sratèges de toute l'histoire, comme Gengis Khan ou Alexandre Le Grand. Vous serez prêt à relever le défi contre Sun Tzu, le plus célèbre des généraux chinois d'il y a deux mille cinq cents ans.

LUCASFILM ET LE CPC

Enfin, nous allons pouvoir jouer sur CPC avec un jeu Lucasfilm. Il en aura fallu du temps pour qu'ils se décident enfin, chez cet éditeur, à nous concocter un jeu pour notre petit 8 bits. Et encore, nous n'aurons que la version arcade de cette adaptation du prochain film de la firme du même nom. Mais quel film ? Le prochain Indiana Jones, *The Last Crusade*, dont vous avez pu voir les bandes annonces dans les salles de cinéma. La version aventure étant vraisemblablement réservée aux possesseurs de 16 bits. Tant pis, il faut quand même reconnaître que notre machine connaît plus de fans d'arcade que de fans d'aventures. Mais quelle manœuvre bassement commerciale !

CODE MASTERS

Au programme de ce mois-ci chez Code Masters, deux superbes jeux et, en plus, pour tous les goûts. Le premier est un super simulateur de flipper, se nommant Advanced Pinball Simulator et le second une course de voiture répondant au doux nom de Twin Turbo V8. Ce dernier est un mélange de Out Run et de Wec Le Mans. Au volant d'une Ferrari, vous devrez compléter cinq parcours et dépasser le maximum de concurrents pour arriver finalement à la cérémonie du champagne. Vous partez avec trois voitures de rechange, mais vous en gagnez une nouvelle après chaque parcours. Par contre, si vous sortez de la piste, votre voiture est perdue et il vous faut recommencer avec une nouvelle. Côté conduite, c'est classique, il faut démarrer en première et rétrograder dans les virages serrés pour faire jouer le frein moteur. Alors en piste et bonne chance. Ces deux budgets sont disponibles chez Duchet Computer .

CODE MASTERS A PRIX FORT

Si ce nom rime pour vous avec budget, voilà un jeu qui risque de vous décevoir, puisqu'il coûtera le prix de n'importe quel soft. Mais là s'arrêtera votre déception, car ce jeu plein d'humour, Rock Star, va vous faire pénétrer le monde du show business. Si vous n'êtes pas convaincu, un bref coup d'œil à la notice vous rassurera. Elle se présente sous la forme d'un petit journal avec, en couverture, une caricature de Michael Jackson, rebaptisé pour l'occasion Wacky Jacko, et où il est question de je ne sais quelle tente à oxygène... En page centrale, on peut même trouver un guide du parfait manager de groupe de rock. Si vous suivez bien ses quelques conseils, il n'y a aucune raison pour qu'en peu de temps vous n'arriviez, vous aussi, à vous faire un nom. Si ce n'est pas le cas, il vous restera toujours la possibilité de prendre une carte American Express et de crier, à qui veut bien vous entendre : "Vous me reconnaissez..."



STORMLORD

Il y a deux mois, nous vous annoncions la critique imminente du dernier soft de Rafaelle Cecco. On l'aime bien notre rafounet, et vu le succès remporté a la redaction par Cybernoïd 1 et 2, nous commencions sérieusement a nous impatienter. Finalement, nous avons eu raison d'attendre.



Voici un petit jeu mignon tout plein, bien différent de ceux auxquels Raf nous a habitués, mais qui fera tout de même date dans l'histoire de nos ludithèques et vous fera en tout cas passer pas mal de nuits blanches **(nan c'est pas cochon !)**.

LE SEIGNEUR DE L'ORAGE

Stormlord, c'est vous : un aventurier qui doit libérer toutes les fées emprisonnées qu'il trouvera sur son passage. Le principe du jeu est simple : à l'aide d'objets éparpillés dans le monde de Stormlord, vous devrez tuer d'abominables monstres, vous livrer à de terribles acrobaties, et secourir de délicieuses petites nymphettes (rien de bien nouveau, pensèrent-ils...).

BIN ALORS LE JEU EST NUL ?

Que nenni, que nenni ! C'est un véritable petit bijou, car je peux vous révéler, en exclusivité mondiale, que notre héros ne restera pas les mains dans les poches. Avec seulement neuf vies, il vous faudra traverser plusieurs niveaux de jeu, chacun de ces niveaux comportant cinq fées à libérer, mais aussi son lot de monstres et un certain nombre d'embûches dissimulées dans la végétation. Vous devrez éviter des plantes carnivores, escalader de gigantesques champignons, détruire les pions et les cavaliers d'un jeu d'échecs... Mais trêve de papotages, jetons-nous au cœur d'une partie de ce jeu génial...

A LA DECOUVERTE DU MONDE

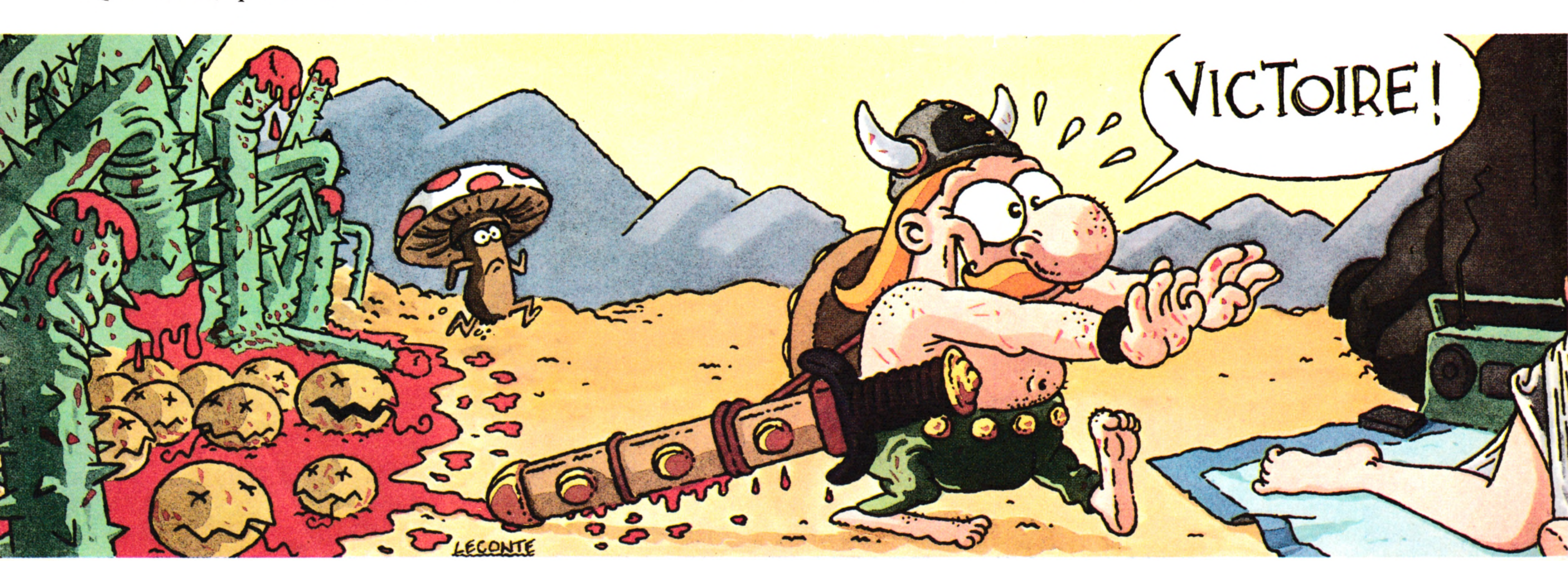
Il est bien fagoté ce petit monde ; rien moins que seize couleurs, des graphismes sublimes, et un scrolling très fluide (tenez-vous bien) en deux vitesses différentes : au premier plan, la végétation dans laquelle notre aventurier va évoluer, et au second plan, l'espace, frontière de l'infini, rempli d'étoiles multicolores. Résultat : une impression de relief que je n'ai jamais autant appréciée sur un CPC. Dieu que c'est mignon ! Jetons maintenant un coup d'œil sur la faune et la flore environnantes. Des plantes s'ouvrent et crachent des boules rouges vers le ciel avant de les ravaler ; par endroits, le sol s'effondre sous mes pieds et de gros vers écarlates surgissent de terre pour grouiller entre mes orteils velus ... Dès le départ, j'ai le sentiment que, même si les fées sont adorables, il me faudra une certaine dose de courage pour les sauver.

LES MONSTRES

Ils sont de deux ordres : les p'tits et les gros (pourquoi qu'il me regarde comme ça, Lipfy ?). Pour les tuer, je dispose d'une quantité illimitée de boules d'énergie (pour les petits) et d'épées que je peux lancer en avant (plus efficaces contre les gros). Toutes ces bestioles ne me laisseront pas de repos. A l'aide des marmites que je trouverai sur ma route, je pourrai attirer les mouches, mais pour ce qui est des autres horreurs, il me faudra les tuer ou les éviter. Pour échapper aux pluies acides (d'énormes oeufs tombant du ciel, qui se craquellent et laissent échapper des monstres verdâtres), je devrai me munir d'un parapluie. Quant aux bottes, réfléchissez un peu, je ne vais quand même pas tout vous dire !

LA DRAGUE

Le plus souvent, les fées emprisonnées sont enfermées dans une petite grotte. A l'aide des clés disséminées dans le paysage, je dois courir les libérer.





92%



Lorsque les cinq fées d'un niveau ont été libérées, je peux gagner des vies en passant par une phase de bonus. Au lieu de lancer des armes, j'enverrai des baisers (de petits cœurs rouges) aux fées volant au-dessus de ma tête ; si l'une d'elle touche un cœur, elle versera une larme que je devrai récupérer avant qu'elle ne se dissolve sur le sol. Manque de chance, elles ont la manie de laisser tomber leurs larmes assez loin de moi, parfois même en dehors de l'écran. M'enfin, elles sont nues (oui, nues : n-u-e-s !) et elles sont tristes. J'ai beau me forcer, je n'arrive pas à leur en vouloir ! Chaque larme me rapporte un bonus et la onzième d'entre elles me donne droit à une vie supplémentaire. Sus au bonus, et passons au niveau suivant... euuuh... qui n'est pas évident !



FOLLOWING LEVEL

Au premier niveau, j'ai remarqué des tremplins mais j'ai hésité à les utiliser. Cette fois, c'est décidé, je me lance : je place mon personnage au centre d'un tremplin et me voilà propulsé en l'air ! Stormlord vole dans l'espace et atterrit quelques dizaines de mètres plus loin. Si vous tracez un plan rigoureux des endroits que les tremplins vous permettent de survoler, vous pourrez éviter pas mal de monstres, et donc pas mal d'ennuis (mais gaffe au tremplin qui vous jette directement sur une plante carnivore).



RESULTAT DES COURSES

J'ai explosé dans Commando, j'ai été décapité dans Barbarian et je me suis écrasé dans l'Apache de Gunship... Autant dire que j'en ai vu des vertes et des pas mûres ! Face à Stormlord, une seule pensée me vient à l'esprit : quel plaisir de mourir dans un monde comme celui-là ! (c'est beau, hein ?).

Courez acheter ce soft, volez-le ou mangez-le, c'est tout ce que j'ai à dire. Et maintenant, passons aux choses sérieuses : je paie un café au premier ou à la première d'entre vous qui ne tombera pas amoureux (ou reuse) de ce jeu exquis. Bravo Rafaelle, tu m'en refais un comme ça pour le mois prochain !

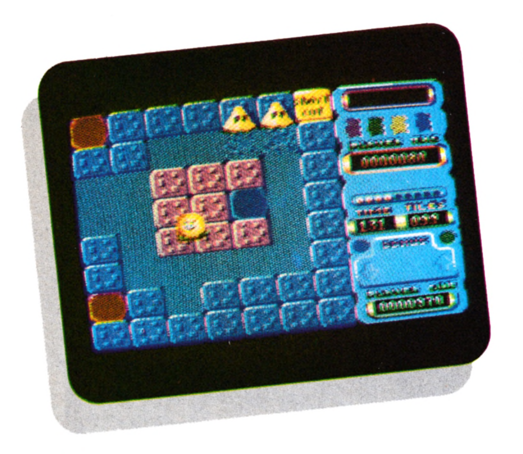
LACSAP.



STORMLORD de HEWSON.
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	100 %
Son :	80 %
Animation :	95 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	95 %
Scénario :	95 %
Ergonomie :	95 %
Notice :	—
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	95 %







SKWEEK, L'ECOLO

Attention, zone contaminée, danger. Nous avions annoncé, il y a peu, la venue de ce petit personnage et de son monde englué dans une marée bleue. Bleu qui ferait pâlir d'envie un Breton mais qui indispose fortement les Skweez et surtout Skweek, un écolo pur et dur.

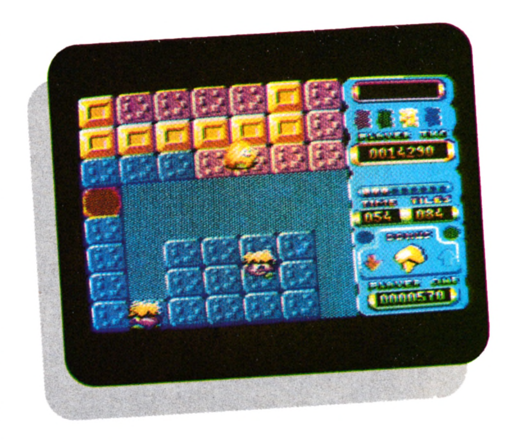
On ne s'amuse pas tous les jours sur la planète Skweez'land. Surtout depuis que l'horrible Pitark l'a envahie avec ses hordes de Schnoreuls et qu'il s'est amusé à la couvrir d'un skweezicide bleu. Depuis, toutes les Skweezettes se sont enfuies dans les profondeurs intersidérales et les pauvres Skweez se demandent bien ce qu'ils vont devenir. Heureusement, quelques années plus tard, l'immonde tyran succombera et l'espoir renaîtra au cœur de ce peuple pacifique.

UNE SI BELLE PLANETE

Elle était pourtant souriante, cette petite planète rose, avant l'arrivée des envahisseurs. Sa couleur était déjà un gage de paix et de prospérité (vous en connaissez beaucoup, vous, des planètes roses). Eh oui, sa couleur naturelle était le rose, mais pas n'importe quel rose, un beau rose bien fluo et tout. C'était ce qu'on appelait une planète branchée, câblée, chébran, bléca, j'en passe et des yeurmé. Voulant chasser les Schnoreuls de cette planète, les Skweez ont décidé de la décontaminer. Skweek, le plus courageux d'entre eux, a accepté, volontairement, cette mission écologique et hygiénique (tendance papier), mais l'ensemble de la communauté restait sceptique (tendance fosse).

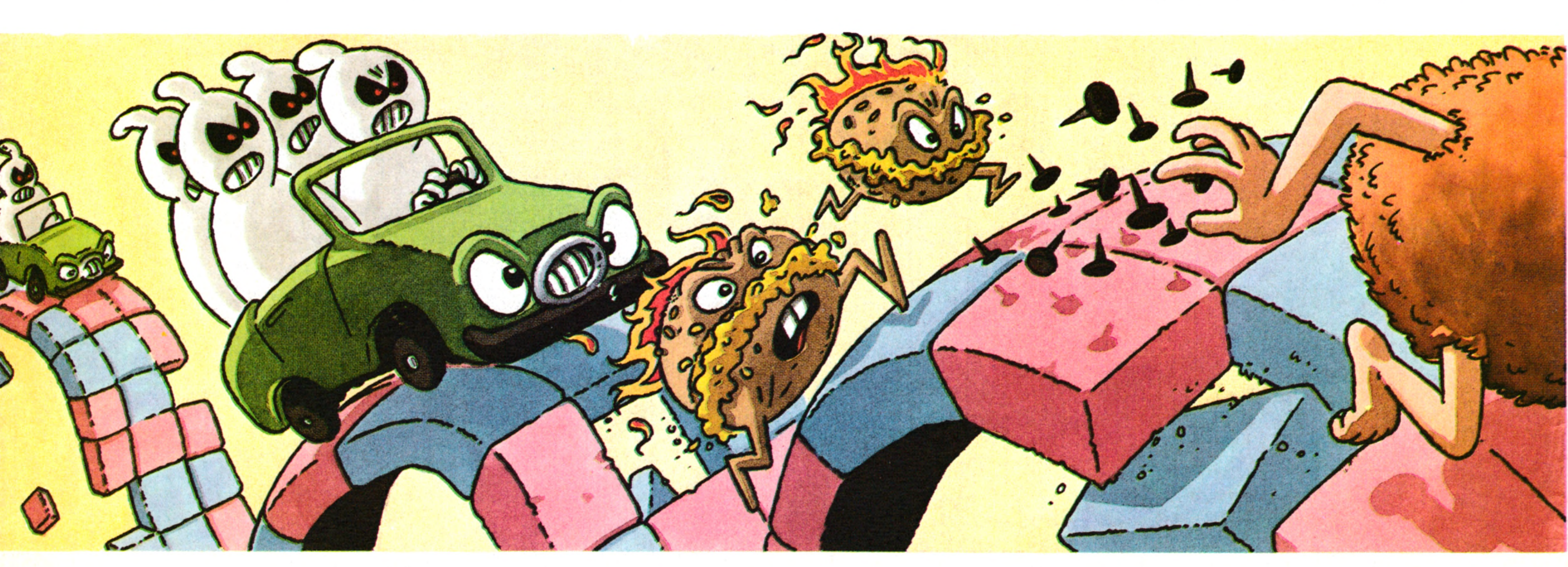
BLEU DEVANT, ROSE DERRIERE

Tel un motard sur les crottoirs de Paris (euh ! Je voulais dire trottoirs), Skweek s'en va, de par le monde, répandre la bonne couleur. Dès qu'il passe sur une dalle bleue, celle-ci reprend immédiatement sa belle couleur rose. Mais Skweez'land n'est pas une petite planète, elle possède quand même quatre-vingt-dix-neuf continents ! Autant dire que l'on est pas près d'en voir la fin, Skweek non plus, d'ailleurs. Mais, dans leur grande bonté, les auteurs ont offert la possibilité de passer de façon aléatoire d'un continent à un autre. Ce qui fait que, si on le désire, on n'est pas obligé de commencer, à chaque fois, par le premier niveau et de les faire tous dans l'ordre (bien que cela soit préférable pour les débutants).



UNE PLANETE SERVIABLE

Skweez'land n'est pas insensible aux efforts de Skweek pour lui redonner son aspect premier, et comme il s'agit d'une planète magique, elle lui octroie un certain nombre de bonus qui peuvent se révéler très pratiques. Au détour d'une dalle, Skweek se retrouve parfois face à un laser ou à un turbo qu'il lui suffit de ramasser pour qu'aussitôt de nouveaux pouvoirs se révèlent. Il arrive même que Skweek trouve sur sa route des cadeaux. Mais attention, la surprise est parfois désagréable. Imaginez-vous qu'une fois, après avoir ramassé un de ces colis (piégé), notre ami Skweek est devenu à son tour un pollueur. Au lieu de transformer les dalles bleues en rose, il faisait l'inverse. Honte à lui ! Par chance, ce maléfice fut de courte durée et il put reprendre son œuvre skweezitaire. Il arrive aussi qu'au hasard de ses pérégrinations, notre ami récupère un bouclier, qui le rend



RIGOLO





invicible pendant peu de temps, ou un freezer, qui lui permet de geler ses ennemis avant de les éparpiller en fines paillettes.

A L'ASSAUT DES SCHNOREULS

Au cours de son entreprise, notre petit Skweek ne rencontre pas que des aides. Le monde est encore bien plein de ces horribles monstres que Pitark a amenés avec lui. On leur donne comme nom générique celui de Schnoreuls, mais il en existe différentes catégories, plus ou moins résistantes aux armes de Skweek. Certains apparaissent sous forme de flamme, de fantôme, de pieuvre ou d'étoile verte. Ils ont pourtant un point commun, celui de



naître dans des espèces de plantes carnivores qui se font un malin plaisir à croquer Skweek, quand il a l'imprudence de passer au moment où elles poussent. Heureusement, elles ne le font qu'à des endroits bien précis, marqués par de gros points rouges. Pour détruire tous les Schnoreuls, il n'y a qu'une seule arme : ce sont des sortes de bombes posées au sol, que Skweek déclenche en passant dessus. Les Schnoreuls n'y résistent pas et tous ceux qui se trouvent dans le périmètre visible à l'écran explosent.

QUE D'EAU, QUE D'EAU

Il faut quand même savoir que les continents de Skweez'land ne sont pas comme les nôtres. Ils sont formés de dalles qui flottent sur l'eau. Cela cause parfois quelques désagréments. Il arrive quelquefois qu'une bombe se déclenche au passage de Skweek et fasse exploser les huit dalles qui l'entourent. Dans ce cas, Skweek n'a pas intérêt à rester dans le coin, ou c'est le bain forcé, mais les Skweez ne savent pas nager. Bien sûr, le Skweek a plusieurs vies et en gagne une, à chaque fois qu'il passe sur un bonus en forme de bébé Skweek.

RIGOLO, ECOLO, CHARMANT QUOI

Skweek est tout cela en même temps. Son petit côté Pacman et son animation en font un très bon jeu, même si le passage entre les écrans n'est pas très fluide. Il arrive parfois que l'on perde un peu Skweek de vue. Le fait de pouvoir jouer les tableaux dans n'importe quel sens permet de voir beaucoup de tableaux, sans pour autant être champion, ce qui prend un peu de temps. Temps qui est limité pour chaque continent, Skweek n'a donc pas une minute à perdre. Le tourisme attendra, mais à vous, je ne le conseille pas.

SKWEEK de LORICIELS
K7 : 149 F
Disc : 199 F



Graphisme :	85 %
Son :	80 %
Animation :	78 %
Difficulté :	83 %
Richesse :	90 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	—
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	85 %



Sous-titré "le chapitre final", voici enfin le dernier volet de la saga Renegade. Renegade serait-il fatigué de courir à droite et à gauche pour secourir sa petite amie. Aurait-il décidé de la laisser tomber. Pas encore ! Cette fois, il accepte de partir dans le passé pour retrouver sa copine dans le futur. Quel romantisme !

Renegade se retrouve donc projeté dans le temps à la recherche de son amour perdu. Une fois de plus, diront les mauvaises langues. Mais que voulez-vous, quand on tient un scénario en béton comme celui-là, pourquoi voudriez-vous que l'on en change ? (Quelqu'un aurait-il perçu dans ces banalités, la moindre critique ; si oui, qu'il me l'écrive et je transmettrais avec empressement vos suggestions à l'importateur.) Trêve de plaisanteries, je parle quand même de Renegade, de ces softs qui ont fait trembler le petit monde de la micro ! Oui, et par respect pour ses aînés, je ne dirai pas trop de mal de Renegade dans son ensemble, mais uniquement de cette troisième partie, pour laquelle nous sommes réunis tous ensemble ici en ce jour.

IL EST HARD MON SOFT

Dès le premier abord, je suis un peu surpris par le graphisme, il ne ressemble pas au premier et encore moins au second et pour tout dire c'est le plus moche des trois, avec cet avantage qu'il est aussi facile à manier que le premier, mais cette fois-ci entièrement au joystick. Bon, puisqu'une fois de temps en temps, il faut être un peu honnête, je ne comprends pas comment prendre son pied avec un tel jeu, alors qu'il est déjà si difficile de sauter, au moment voulu. En plus, il considère parfois que vous êtes tombés dans une crevasse, et vous enfonce dans la terre ferme ; une absurdité comme on n'en avait pas vu depuis longtemps sur nos écrans.

SOFTISSIMO HARDISSIMO

Il aurait mieux valu dire : "hardi les petits". Car c'est en commençant le jeu que tout se dégrade. Bien sûr, l'écran vous montre un paysage préhistorique, mais ce sont leurs routines qui sont préhistoriques. Je ne sais pas si vous vous souvenez de la fluidité des déplacements des personnages dans les autres ! Il est vrai que l'on se demandait parfois s'ils n'étaient pas chaussés de patins à glace, tellement les déplacements ressemblaient à des glissades. Cette fois-ci, pas de problème, ils sont à pied et, pour peu que l'écran abrite plusieurs monstres des cavernes, ils passent carrément à l'aviron (traduisez : ça rame un maximum).

PROMENADE DANS L'HISTOIRE

Bon, j'ai assez déversé de fiel pour le moment. Je ne l'aurais certes pas fait, si ce jeu n'avait eu des ancêtres aussi prodigieux. En le sortant de ce contexte, c'est quand même un jeu plus qu'honorable et pas facile du tout, surtout si l'on possède quelques faiblesses dans les doigts. Il s'agit de triturer un maximum son joystick, si l'on veut progresser. Les puristes chercheront certainement à esquiver les coups, les "duristes", eux, frapperont comme des barbares. En fait, c'est une solution intermédiaire qu'il faut trouver, si l'on veut vraiment avancer dans le jeu.

Certains coups sont beaucoup plus efficaces. A vous de découvrir les coups les plus payants, vis-à-vis de chaque adversaire.
Nous commençons à l'époque de nos ancêtres les hommes des cavernes.

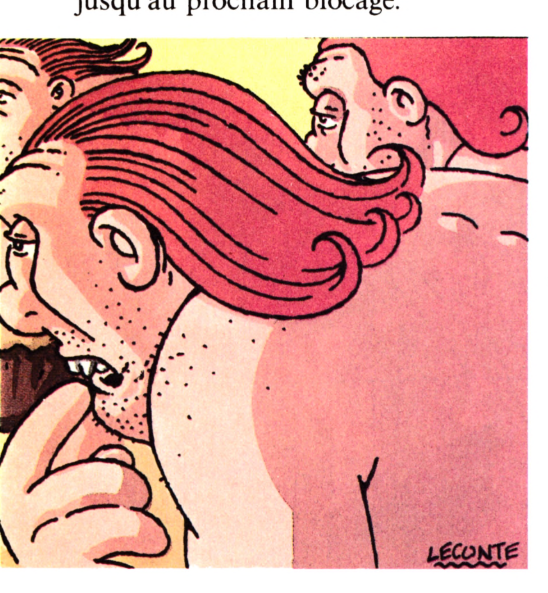


SUITE ET FIN



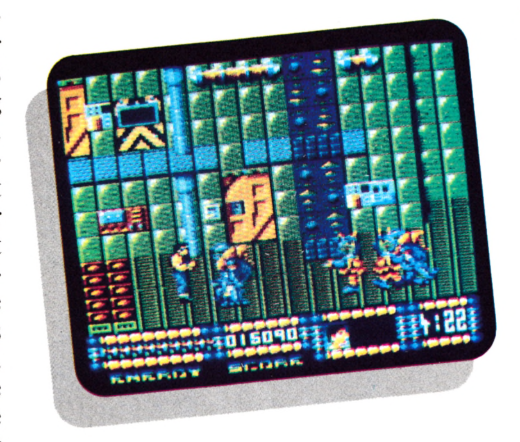


Ceux-ci sont assez évolués puisqu'ils se sont déjà organisés en village troglodyte. Des ménagères, désirant agrandir leur cuisine, vous jettent d'ailleurs quelques rochers au passage (à éviter si possible). Tout en me promenant, je rencontre de merveilleux spécimens reptiliens à tendance tyranosaure, accompagnés d'australopithèques de bas-étage. Je mets fin à leur provocation ridicule par moult coups de pied jetés et moult coups de poing aux endroits que la morale réprouve. Après avoir effectué un véritable parcours du combattant, en grimpant et en descendant les échelles pour éviter les crevasses très larges, qu'il m'est impossible de sauter malgré mes années d'entraînement, je me retrouve sur un endroit à peu près plat où mes adversaires ont décidé de me stopper. Ils arrivent à trois de chaque côté. Le combat est rude, mais je ne m'en tire pas trop mal. Mes adversaires en ont pour leur silex (l'argent n'existait pas à l'époque). Que vois-je ? Une deuxième vague remplace la première. Heureusement, cette fois-ci, c'est la dernière jusqu'au prochain blocage.

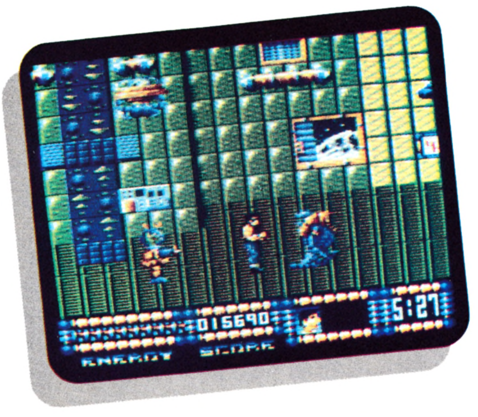


BANDELETTE DE RA

Arrivé à la fin du tableau préhistorique, me voilà transporté dans l'Egypte des pharaons. C'est fou ce que les momies volent bas ces temps-ci, il doit y avoir un nid pas loin. Mais je ne fais pas que ce genre de rencontre, il m'arrive aussi de croiser au détour d'une pyramide, un adepte d'Anubis à tête de chacal. A propos de tête, il l'a souvent au carré quand il repart dans son monde. La manière de progresser est la même que dans le tableau précédent et tenez-vous bien, on peut la comparer à celle des deux tableaux suivants, étonnant, non ? Bref, de fil en aiguille, après avoir recousu toutes ces bandelettes, je me retrouve au Moyen Age. Cette fois, l'armement est un peu plus lourd. Mais rien ne résiste



à mes poings d'acier, surtout pas leur armure en vulgaire tôle. Mes coups font office de bélier, et chacun disloque les armures des preux chevaliers. Seuls les fous me posent quelques petits problèmes, ainsi que de drôles de guignols montés sur des chevaux de bois ; leur lance, en effet, m'oblige à me tenir à distance. Le dernier tableau se passe, lui, dans le futur.



De drôles de petits hommes verts, genre pub pour des pâtes, essayent de me faire la peau (lognèse), mais je ne me laisse pas manger à toutes les sauces et je les transforme vite fait en parmesan. Le moral triomphant une fois de plus, je délivre encore ma petite amie, sous les acclamations de la foule en délire. Vous me trouvez sûrement un peu vantard, bien sûr. Pour parvenir à ce résultat, j'ai bénéficié d'un cheat mode, car ce jeu, comme ses prédécesseurs est redoutable. Alors, à vous de faire vos preuves, et bonne remontée du temps.

The Final Lipfy

RENEGADE III de IMAGINE
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	75 %
Son :	90 %
Animation :	65 %
Difficulté :	75 %
Richesse :	70 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	65 %
Notice :	70 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	75 %

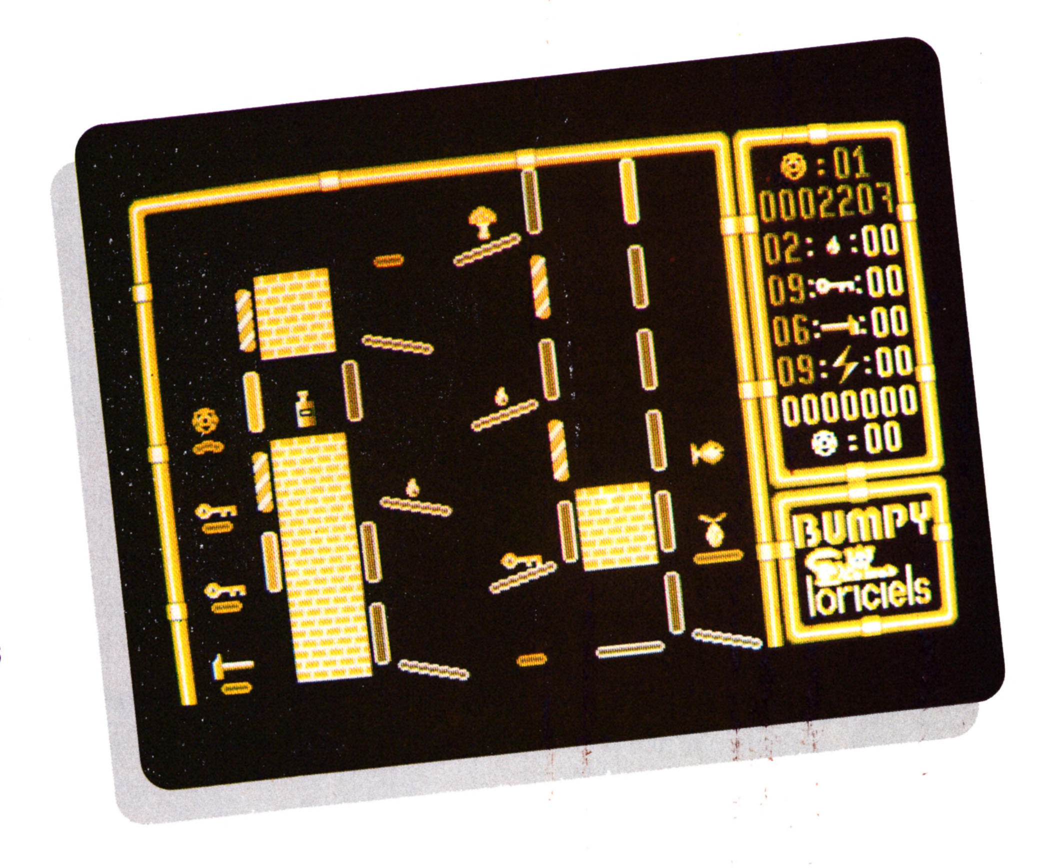




BUMPY

87%

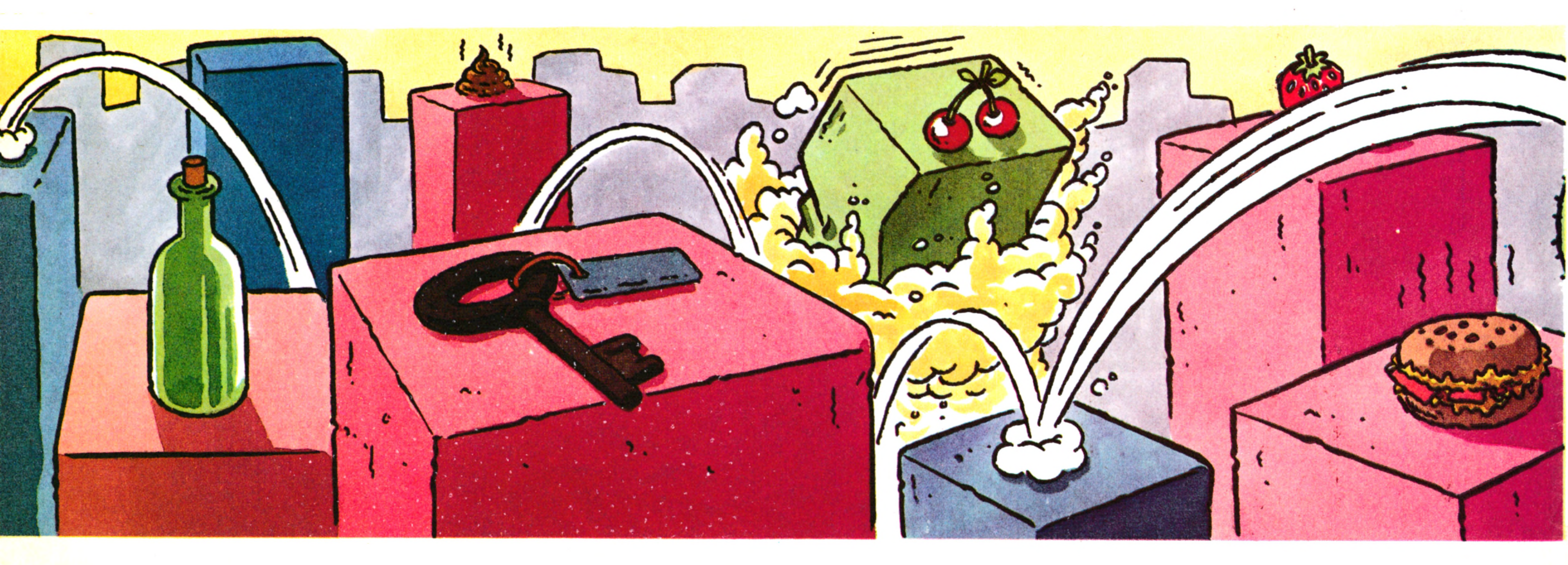
Ne vous fiez jamais aux apparences. Bumpy, à priori, et au premier coup d'œil, n'a rien de spécialement excitant. Juste un platform-game de plus, alors ? Que nenni, car nous avons découvert un sommet de finesse et d'intelligence. Une infinité de bump-salles piégées et une rapidité de jeu qui demandent réflexes et cœur bien accroché. Le genre de drogue qui séduit en douceur (et sans danger), sans même que l'on s'en rende compte. Alors, prêt pour l'ultime bump-voyage ?

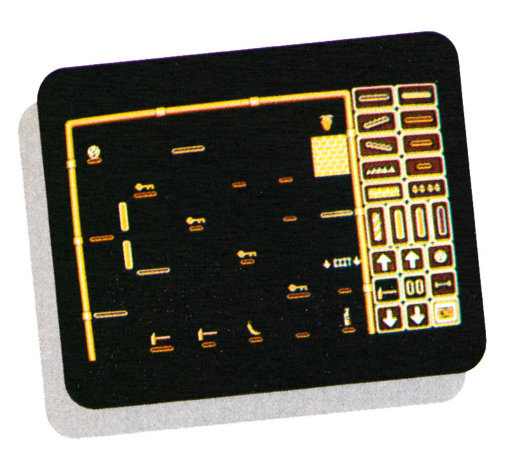


Bumpy, c'est une petite boule très sympa à tête humaine (une sorte de cousine du génialissime Wizball, ou un semblant de petit chat rondouillard), que vous pouvez déplacer en la faisant rebondir sur une multitude de plates-formes. C'est tout bête dit comme ça, mais sachez que certaines plates-formes vous transforment en miettes, que d'autres s'accrochent à vous comme un aimant, et que les plus venimeuses retrécissent (jusqu'à disparaître) sous vos pieds. Enfin, façon de parler, car je devrais dire sous la tête de votre adorable Bumpy. Mieux vaut donc ne pas s'attarder sur ces dernières plates-formes, et bien préparer votre coup avant d'attaquer le tableau, à moins, bien sûr, que vous ne connaissiez le parcours sur le bout du joystick. Ah, j'oubliais la présence de plates-formes inclinées, véritables Bump-pièges. Heureusement, si vous êtes bloqué à un certain endroit du jeu, la touche Suicide (= "S") permet de continuer la partie. En appuyant sur "Feu" (barre d'espace pour les joueurs clavier), Bumpy peut sauter, et même ralentir en vol. Pas de problème, les déplacements sont à la fois éclatants et faciles d'accès.

UN BUMPY TRES GOURMAND !

Bumpy croise en route un grand nombre d'objets possédant chacun un pouvoir particulier : les bouteilles donnent une vie supplémentaire, le mar-



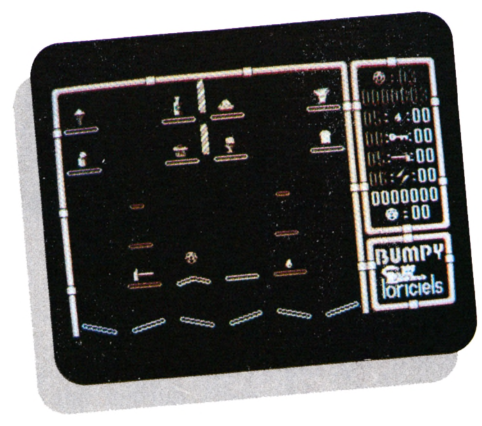


teau détruit les murs, les gouttes éteignent les feux destructeurs, et les clés explosent les poteaux. Attention, ces derniers ne demandent pas tous le même nombre de clés. Certains s'ouvrent avec trois différentes. Alors, si vous le pouvez, choisissez de préférence les plus faciles à détruire, et ne laissez surtout pas de clés en chemin. Pour ce qui est des autres objets rencontrés (de formes bizarres : choux-fleurs, fruits, poissons, chopes de bière, pas d'inquiétude à avoir, Bumpy ne mourra pas de faim...), ne vous affolez pas, ce ne sont que des bonus. Donc, ne les loupez pas si vous jouez à deux. A ce sujet, vous pourrez remarquer, si vous achetez ce soft, que le temps n'apparaît pas sur l'écran au côté des scores et du nombre d'objets emmagasinés. Finir les tableaux au plus vite rapporte pourtant plus de points que visiter les bump-villes en traînant.

EH BIEN OUI, JE TIENS A FELICITER.... ET BLA BLA BLA....

L'auteur de ce soft (J.-F. Streiff) est un sacré malin. En effet, il est possible (en appuyant sur la touche "D" du clavier en début de partie) de jouer les tableaux totalement dans le désordre. Une bonne manière, grâce à ce mode découverte, de voir l'ensemble des pièces que peut visiter Bumpy, et ce, sans être un véritable bump-maître. Et puis, si vous devenez un véritable bump-dieu, et que les dédales et feintes du soft n'ont plus aucun secret pour vous, vous aurez la possibilité d'éditer vos propres tableaux (version disc uniquement, dommage pour les possesseurs de lecteurs K7). Bon, moi qui suis totalement inapte en programmation, je me suis créé des tableaux du tonnerre. Mais attendez, cette option est tellement bien que je passe derechef au paragraphe suivant.





EDITER SES TABLEAUX, C'EST L'ECLATE, MA MEEERE !!!

Bon, alors, sur la page écran, s'offrent à votre regard profond trois fenêtres proposant : jeu à 1 joueur, jeu à 2, ou édition de vos tableaux. C'est la dernière qui nous intéresse. Si vous cliquez, apparaît un bump-tableau totalement vierge, avec à sa droite un véritable magasin en barrières, murs, plates-formes, options, etc. Vous choisissez l'objet désiré, et vous en placez un (ou plusieurs) où bon vous semble.

Clic, et hop, à l'objet suivant, jusqu'à ce qu'un merveilleux tableau de votre création apparaisse à l'écran (lorsque vous en avez fini avec un objet, appuyez sur la touche Esc). C'est superbe, et on se croirait presque en train de s'éclater sur OCP Art Studio (le logiciel de dessin préféré des lecteurs d'*Amstrad Cent Pour Cent*). Ensuite, après avoir sauvegardé vos œuvres, vous pourrez convier vos poteaux à venir se déchaîner sur votre propre version de Bumpy. Pas mal, non ? A la rédaction, après avoir épuisé les possibilités du soft, on s'est mis à se lancer des duels sur nos créations. Je vous dis pas le massacre (un petit détail pour vous éviter de galérer : pour jouer sur les tableaux que l'on vient de créer, il faut revenir en page écran et choisir le nombre de joueurs tout en appuyant sur la touche F1).

ET EN PLUS C'EST FRANCAIS !?

Bon, je vois que vous commencez à pétiller d'impatience de vous retrouver face à Bumpy. Si je peux me permettre, n'hésitez pas, le soft en vaut la chandelle. En plus, l'animation est excellente, particulièrement quand les plates-formes se tordent sous un choc de Bumpy. Les bruitages sont ad hoc. Les dessins sont un peu simplistes, mais mignons. Mais, de toute façon, il aurait peut-être été déplacé de trouver, au beau milieu des bump-villes, des barbares en armure, ou des robots extraterrestres. L'intérêt du jeu, c'est que le parcours doit être obligatoirement fait par rapport à l'emplacement de la sortie, en avant les casse-têtes. Ajoutez à cela la possibilité d'édition de tableaux, et vous obtenez un jeu riche et souple d'utilisation, le genre de soft convivial qui a toutes les chances de rythmer vos vacances estivales. Pour peu que vous partiez en vacances, bien sûr, et que vous emportiez votre indispensable CPC. En plus, Bumpy est une création française. Que demander de plus ?

Matt MURDOCK

BUMPY, de LORICIELS.
K7 : 145 F
Disc : 195 F

Graphisme :	77 %
Son :	77 %
Animation :	93 %
Difficulté :	96 %
Richesse :	95 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	78 %
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	95 %

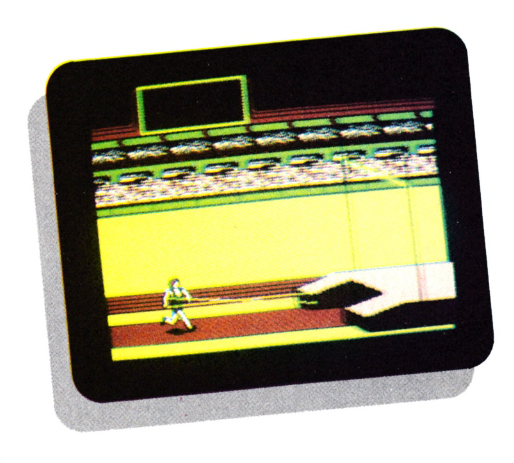




THE GAMES :



Les beaux jours reviennent et, avec eux, l'envie de faire du sport. Mais ce n'est pas toujours facile de disposer d'un stade à domicile. Alors, si vous voulez refaire les jeux Olympiques de Séoul, pourquoi ne pas vous lancer dans ce jeu ?



Huit joueurs peuvent prendre part aux différentes compétitions que nous allons vous présenter maintenant. Ils ont le choix entre vingt-quatre pays à représenter. N'oubliez pas que tout un peuple vous soutient, faites-lui honneur. Et comme a dit ce grand homme qu'était le baron Pierre de Coubertin (non, ce n'est pas celui d'*Amstrad Cent Pour Cent*) : "l'essentiel est de participer".

DIRECTION LE PLONGEOIR

La première compétition proposée est le plongeon. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de concourir dans toutes les disciplines. Personnellement, je préfère être un athlète complet, ce dont personne ne doute quand il découvre mon merveilleux corps musclé (la preuve, je mange aussi vite le cassoulet en boîte que la choucroute). C'est pour cela que j'évite de me baigner juste après, mais quand faut y aller, faut y aller. Me voilà debout sur le plongeoir, un petit réglage s'impose avant de commencer la compétition.

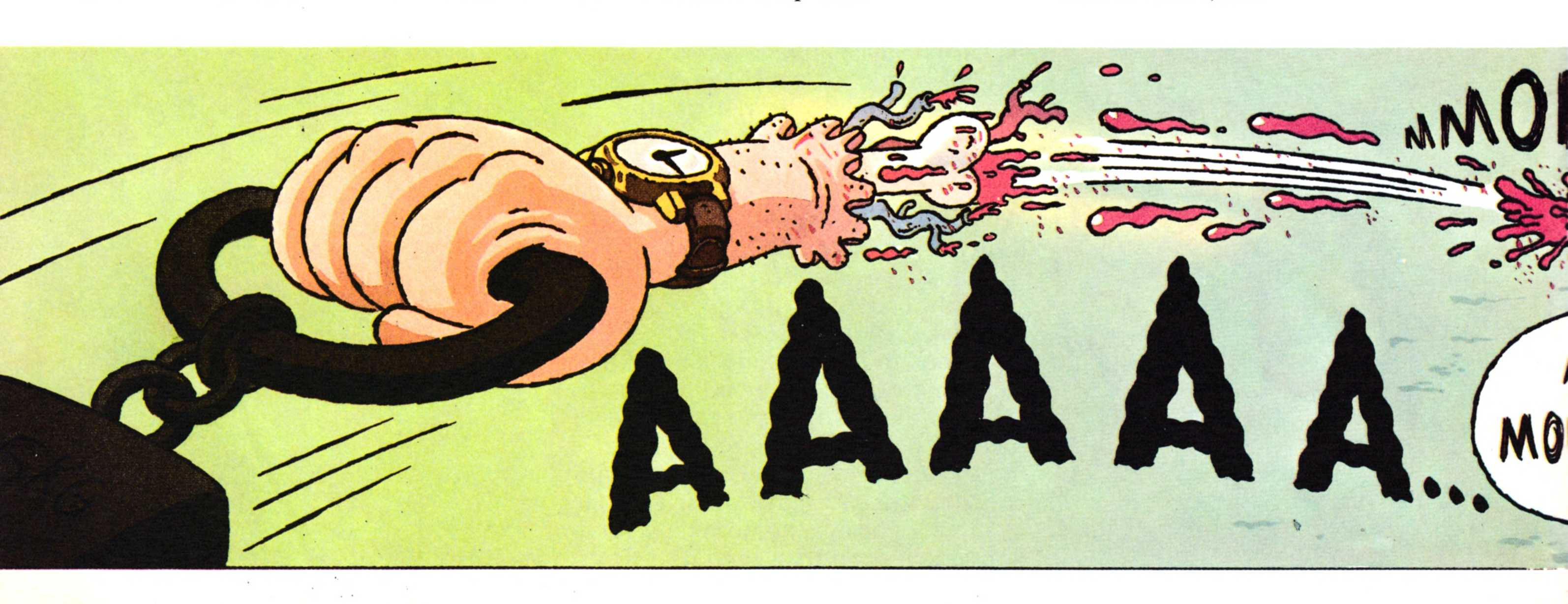
En cliquant sur le bouton de feu et en inclinant le joystick à droite je fais reculer la molette sur laquelle repose la planche. Ainsi, je donne à celle-ci plus de souplesse, ce qui me permet de sauter plus haut. Je commence ma course d'élan, tire le joystick vers le bas pour rebondir et me voilà dans les airs. Là, pas une minute (ni une seconde) à perdre. En bougeant mon joystick, j'effectue différentes figures, pas tout le temps aussi bien que je le souhaiterais. Surtout qu'il faut quand même retomber dans l'eau le plus droit possible. Après chaque plongeon, le jury rend ses notes. A la fin de mes trois plongeons, je marque un certain nombre de points.

LE VELODROME D'ETE

Non, il ne s'agit pas là d'une promenade champêtre à bicyclette, mais d'une véritable compétition sur piste. Si l'on joue à plusieurs, on peut faire un tournoi, c'est-à-dire que l'on concourt contre un autre joueur. Si l'on choisit de faire une course, l'autre cycliste est géré par l'ordinateur. La course dure trois tours, il ne faut pas démarrer sur les chapeaux de roue, on risquerait d'être trop fatigué pour le sprint final. Ayez le sens tactique, glissez-vous pour les deux premiers tours derrière votre concurrent, pour bénéficier de l'aspiration et ne le doublez que dans le dernier.

UN SACRE COUP DE BARRE

Attention, mesdemoiselles, c'est à vous de jouer ! Tout en finesse et en douceur, nous allons maintenant assister aux exercices aux barres asymétriques. Ici, pas question de rapidité et d'endurance comme pour la compétition suivante, les anneaux. Il faudra effectuer les figures et surtout ne pas manquer les enchaînements. Méfiez-vous, le moindre faux mouvement peut entraîner votre chute, ce qui est très mal vu des juges. A la fin de l'exécution (même sommaire), un décompte des points est indiqué, vous disant ce que les juges ont apprécié ou non. Cela peut aller d'un manque de changement de barre à un faux pas dans la sortie, etc.

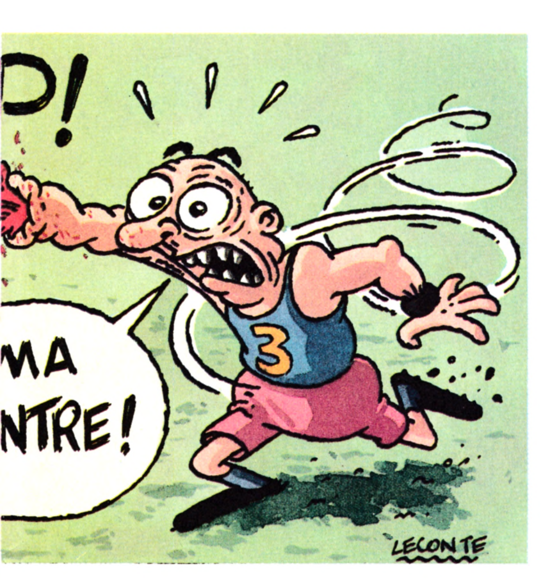


SUMMER EDITION



UN LANCEMENT COMPLETEMENT MARTEAU

Voilà certainement une des épreuves les plus amusantes. Nous nous retrouvons dans le cercle de lancement, protégé par un grillage. Il faut, après avoir cliqué, faire tourner le joystick de façon que le joueur fasse tourner le marteau de plus en plus vite. Quand la vitesse vous paraît suffisante, en cliquant une deuxième fois, le joueur se met à tourner, il faut alors cliquer une troisième fois au bon moment pour que celui-ci lâche son matériel. Si le timing n'est pas respecté, le marteau peut aussi bien partir dans la direction de la caméra que dans celle du grillage où il laisse un joli petit trou. Il arrive même que la chaîne s'enroule autour du lanceur et que la boule vienne lui fracasser la tête. Dans tous ces cas, inutile de vous dire que le lancer n'est pas comptabilisé. Avec un peu d'application et de patience, cela ne devrait pas poser trop de problèmes.



COURT TOUJOURS...

Les deux épreuves qui vont suivre sont à déconseiller aux pieds sensibles. Il s'agit du cent dix mètres haies et du saut à la perche. Pour le premier, il faut, d'une part, bouger le joystick de droite à gauche en même temps que les jambes du coureur et appuyer sur le bouton de feu pour lui faire sauter les haies. Là encore, il faut respecter un certain timing, ou bien c'est la gamelle assurée. La course s'effectue contre un joueur géré par l'ordinateur, le plus important n'est pas de gagner la course mais de faire un meilleur temps que les autres joueurs humains. Dans le saut à la perche, la technique est à peu près la même, bien que, dans ce cas, l'athlète soit vu de face. Ensuite, il faut pousser le joystick en haut, et lorsque le joueur est arrivé au sommet, il faut le pousser vers la droite pour qu'il passe la barre.



LE ROBIN DES BOIS DES J.O.

La dernière épreuve est certainement la moins connue, il s'agit du tir à l'arc (mais non pas l'arc à souder). Ce genre de sport demande beaucoup de concentration (quel que soit son camp), aussi vous demanderai-je de faire un peu moins de bruit et de me regarder faire. Je bande délicatement mon arc, clique une fois et me retrouve face à la cible, il ne me reste plus qu'à mettre mon viseur sur le centre et à le faire dévier légèrement, en fonction du vent qu 'indique une manche à air sur le côté du terrain. Si j'arrive à mettre ma flèche sur le petit point noir au centre de la cible, c'est dans la poche. A la fin du tir, on fait le total des trois flèches et à vous la gloire. Bon, je vous ai à peu près tout dit sur les épreuves, on regrette tout de même un peu que le graphisme de la présentation ne se retouve pas dans toutes les épreuves. Je vous le conseille quand même fortement, si vous aimez faire des compètes entre copains, c'est super.



Lipfy

THE GAMES :
SUMMER EDITION de EPYX
Distribué par SFMI

Graphisme :	85 %
Son :	70 %
Animation :	75 %
Difficulté :	87 %
Richesse :	89 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	85 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	85 %

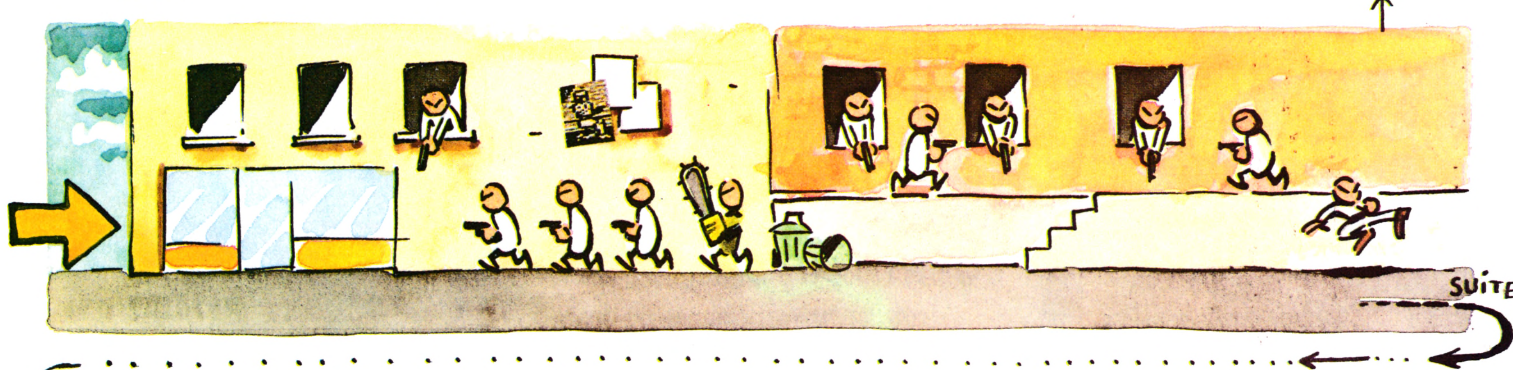


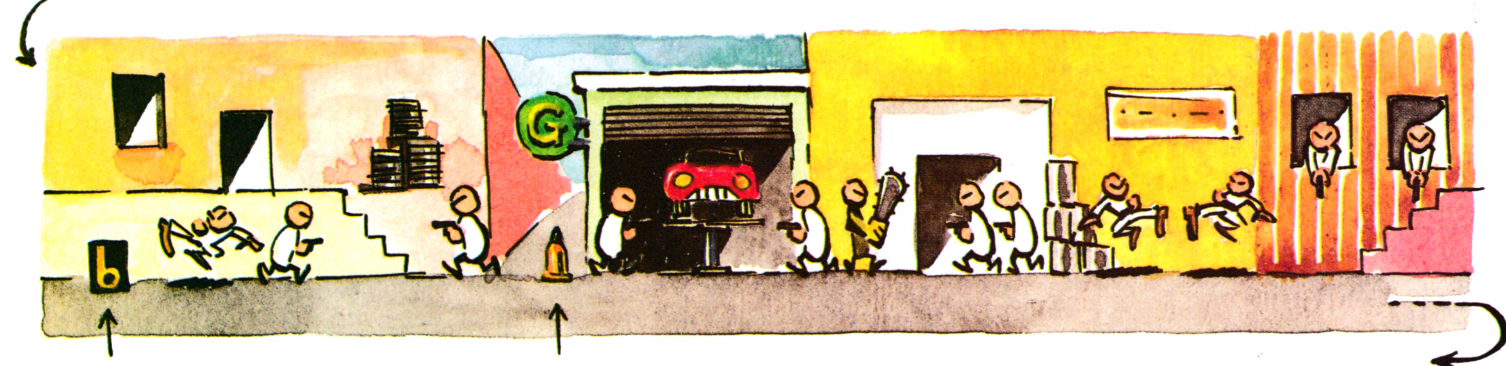




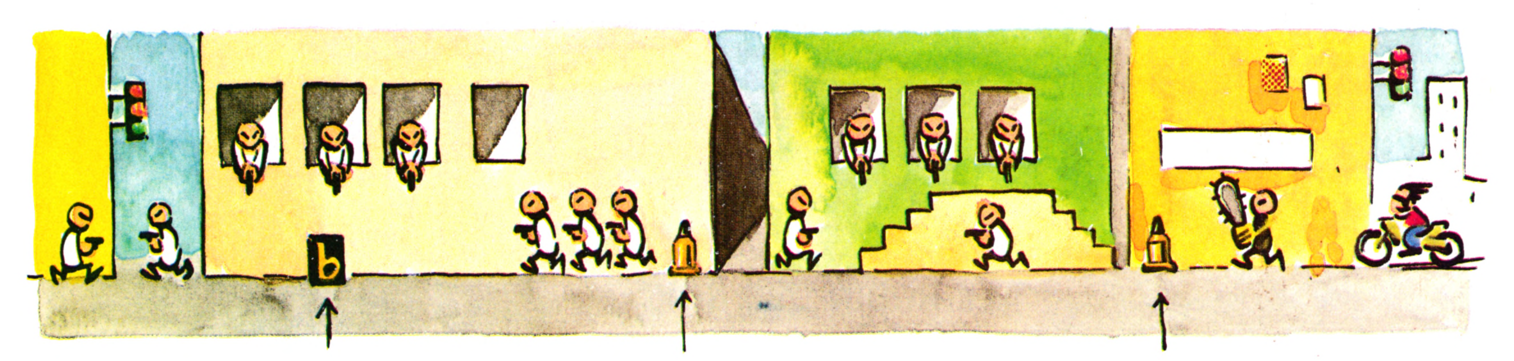
LES DESSOUS CHOCS...

COURAGE, BRAVE ROBOCOP! LES BONUS et ARMES SONT FLÊCHÉS: EX: .







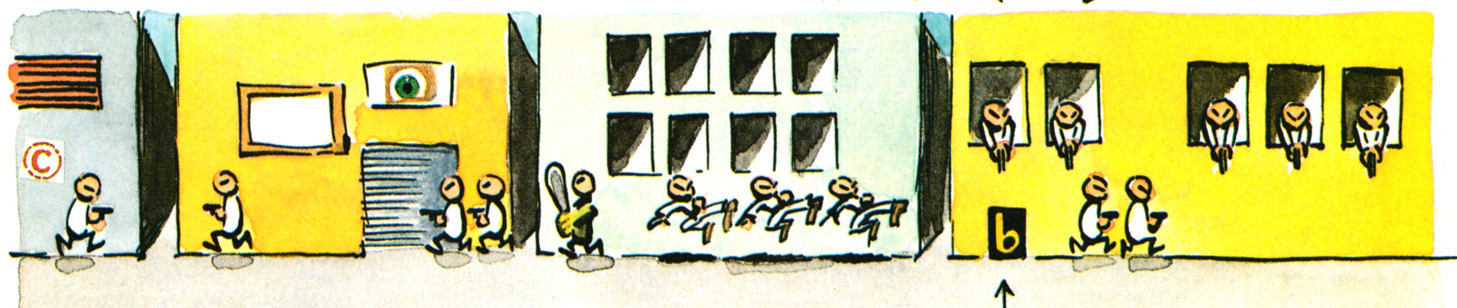




... DE ROBOCOP



préparé par PIERRE VALLS et ROBO-PIC! MATT MURDOCK





OUF! BRAVO ROBOCOP! MAINTENANT, TU ARRIVES DANS L'USINE DE DROGUE!..

SORTIE

MUR

ATTENTION, ROBOCOP, TE VOICI DANS LE REPÈRE DES MÉCHANTS...

ASSURE, WOBOCOP, TE VOILA DANS UNE SACRÉE DÉCHARGE POUR FINIR !

La télé sur votre AMSTRAD 6128 c'est plus malin !

1290 F TTC* plaisir compris

Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 jeux (cassettes ou disquettes)
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* *Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.*

** *Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.*

Micro-maniaques, tous à vos postes !



La Qualité. L'innovation en plus

CPC16

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

Nom ____________________

Adresse ____________________

____________________ Tél. ____________

Code Postal ⎵⎵⎵⎵⎵ Ville ____________

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 73 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs :
46.26.08.83
Tapez 3615
Code AMSTRAD

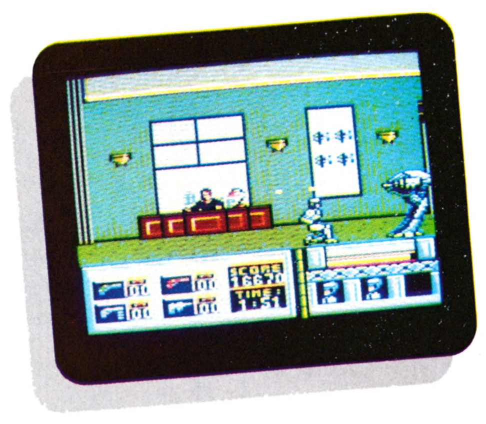
MENDES FRANCE, M.C.

LES DESSOUS CHOCS DE ROBOCOP



Argh, non seulement Robocop est une des meilleures adaptations de film en soft, mais en plus le jeu reprend les moments les plus chauds de la toile pour en faire de véritables scènes d'anthologie d'arcade.

Le niveau 1 voit Robocop se battre dans les rues de Detroit. Ce qui frappe, c'est la justesse des détails formant le décor : détritus dans les ruelles sombres, pompes à essence robotiques, garages technos. Pas de problème, le look du film du hollandais Paul Verhoeven a été respecté. On se croirait presque dans le costume métallique du robot-flic (signé, comme les effets spéciaux, Rob Bottin) qui avait bien fait souffrir l'acteur P. Weller pendant le tournage.
Entre les deux premiers niveaux, Robocop doit descendre un voyou qui prend une pauvre fille en otage. Les programmeurs ne pouvaient pas rater la scène, c'est une des meilleures du film. Et Robocop y prouve la précision de son pisto-laser.



Si vous n'avez pas vu le film, vous vous demandez à quoi correspondent ces portraits à identifier avant de passer au niveau 3. Dans le film, le jeune flic, Murphy, a été transformé en créature mi-homme, mi-machine par des politiciens véreux. Un véritable flic du futur, ultra-efficace, (normalement) dénué de tout sentiment, et infatigable (il travaille 24h sur 24). Mais celui que ses collègues prennent pour un robot va retrouver son identité humaine, enfouie sous les microprocesseurs, et mener l'enquête sur son propre assassinat. La scène des portraits robots se situe dans la salle des archives de la police. Murphy possède une photo digitalisée de son assassin. Il branche son propre ordinateur sur celui de ses employeurs et va retrouver le fichier des tueurs de la même manière que vous sur votre CPC. Grand.



Il faut noter que le robot ED 209 (coups de poings sur votre CPC), ennemi juré de Robocop a été animé en stop-motion par Phil Tippet, qui avait récolté un oscar pour les créatures des neiges de *l'Empire Contre-attaque*.

Encore un détail bien rendu dans le soft, le laser, qui multiplie la puissance de feu dans le dernier niveau. C'est l'arme clé qui sublime la fin du film : c'est en effet la seule qui pourra détruire le héros. Alors, à vous de louer le film pour en connaître le dénouement ; ou de l'acheter, puisqu'il est sorti chez GCR à moins de 100 F. En attendant Robocop 2 et la série animée Marvel, que l'on espère pour très bientôt sur nos petits écrans.

M.M.

LES POKES DU COP

Pour obtenir des vies infinies, vous allez en piste 8, secteur 2, adresse 03A2. Vous remplacez la chaîne 21-CD-19-35-C2 par 21-CD-19-00-C2. Pour l'énergie infinie, cherchez la chaîne 7D-3D-32-99-19 qui se trouve en piste 11, secteur 2, adresse 0221, remplacez le 3D par un 00. Puis, allez en piste 8, secteur 2, adresse 023B. Vous y trouverez la chaîne FE-07-28-23-11 dans laquelle vous remplacez le 28 par un 18.





LE TOP MAG

Salut à tous ! J'espère que vous avez bien profité des ponts du mois de mai. Un avant-goût des vacances d'été, c'est toujours bon à prendre. Pour ma part, tout va bien. J'ai profité de ces quelques jours de repos pour dépecer vos cartes postales. Je trouve que certains ont fait des progrès dans leur choix, il y en a même quelques-unes d'originales. En tout cas continuez comme ça, c'est parfait.

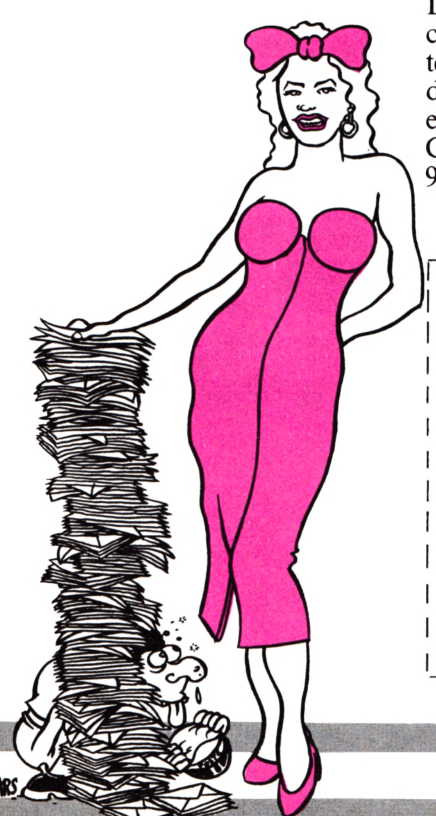
1	OPERATION WOLF	-Ocean	(+2)
2	TARGET RENEGADE	-Imagine	(+2)
3	GRYZOR	-Ocean	(-2)
4	DRAGON NINJA	-Imagine	(+9)
5	BARBARIAN	-Palace Software	(-3)
6	RENEGADE	-Imagine	(+1)
7	AFTER BURNER	-Activision	(*)
8	ROBOCOP	-Ocean	(+2)
9	ARKANOID II	-Imagine	(+4)
10	SAVAGE	-Firebird	(*)
11	TITAN	-Titus	(-5)
12	PLATOON	-Ocean	(-4)
13	PIRATES	-Microprose	(+5)
14	CRAZY CARS II	-Titus	(N)
15	ARKANOID	-Imagine	(-10)
	CAPTAIN BLOOD	-Ere Informatique	(-4)
17	TRANTOR	-US Gold	(*)
18	R-TYPE	-Activision	(-3)
19	1943	-Go	(N)
20	WEC LE MANS	-Imagine	(=)

TOP MUSIQUE
1 RENEGADE
2 BARBARIAN
3 GRYZOR
4 CYBERNOID II
5 AIRWOLF II

TOP ARCADE
1 OPERATION WOLF
2 DOUBLE DRAGON
3 AFTER BURNER
4 DRAGON NINJA
5 GRYZOR

(N) : Première apparition (*) : Réapparition

Autre chose encore, avant de vous donner les gagnants du mois ainsi que des nouvelles du front, que l'on se mette bien d'accord. Certains d'entre vous s'amusent à mettre dans leur Top des jeux qui ne sont pas encore sortis. Inutile de vous dire que ça ne marche pas avec moi. Qu'ils continuent si ça les amuse mais qu'ils ne s'attendent pas à gagner quoi que ce soit. Bon, les petits chanceux de ce mois sont Sylvia Billot d'Orléans et Dominique Dassie de Gagny. Pour les autres, je vous donne rendez-vous le mois prochain et, surtout, ne vous découragez pas, ce sera peut-être votre tour.
Côté soft, peu de changement, si ce n'est la chute vertigineuse d'Arkanoïd et la légère remontée de Pirates. Nous retrouvons toujours le même groupe en tête, même si enfin Opération Wolf a atteint la place qu'il mérite et, à mon humble avis de petit présentateur modeste, il ne se laissera pas détrôner de sitôt. Allez, je vous laisse et vous souhaite une bonne fin d'année scolaire, mais pour ne pas perdre l'habitude d'écrire, je vous engage à continuer de nous envoyer vos Top. Lusse.

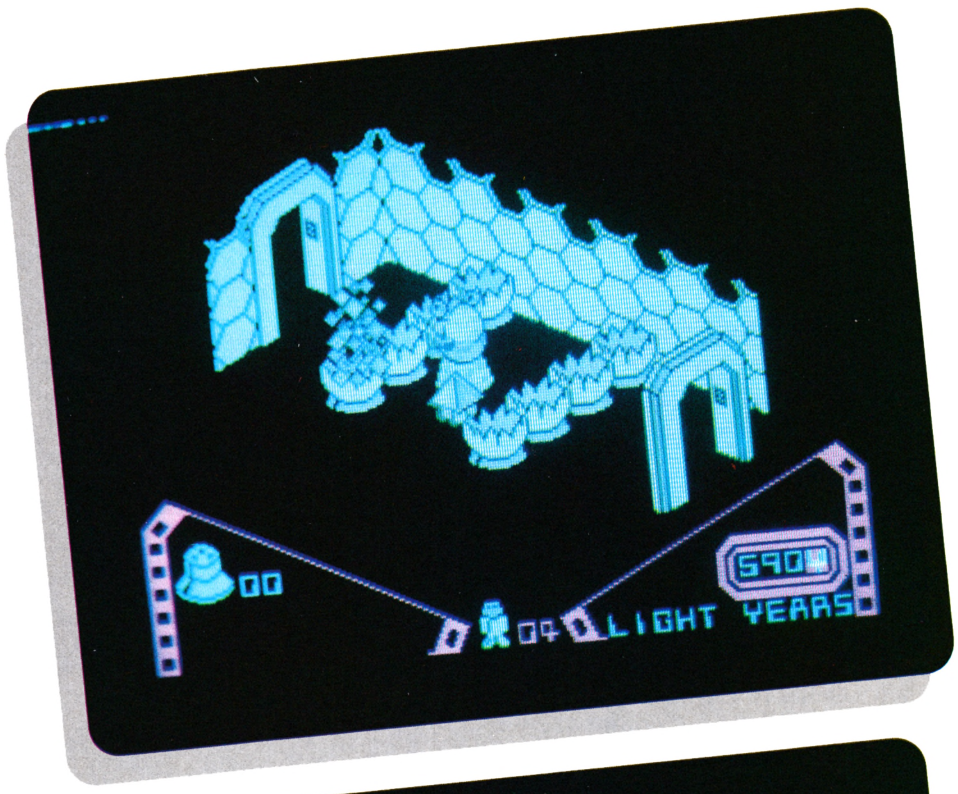


Découpez le bulletin et collez-le sur une carte postale ou recopiez-le sur une carte postale si vous ne supportez pas d'abîmer votre magazine préféré et envoyez le tout au Top Mag. Amstrad Cent Pour Cent, 33, avenue Lénine, 94250 Gentilly.

NOM...
ADRESSE...
MES CINQ SOFTS PREFERES SONT...
1...
2...
3...
4...
5...
MA MUSIQUE PREFEREE EST :
....
MON JEU D'ARCADE FAVORI EST :
....

TELECHARGEMENT VOTRE...

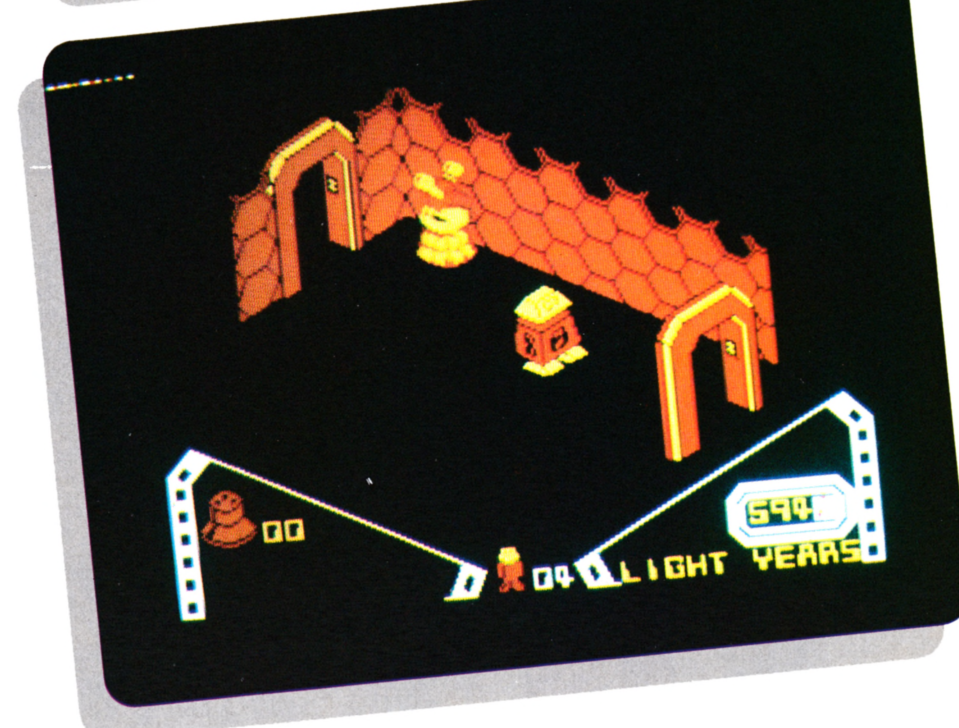
Du changement, ce mois-ci, dans la rubrique des allumés du Minitel. D'abord, on ne parle plus uniquement d'Amcharge, le service Amstrad proposant, lui aussi, depuis peu, des logiciels en téléchargement. C'est également l'occasion d'une sorte de "come back" de la rubrique "Oldies", destinée aux petits nouveaux du CPC.



Tiens, puisqu'on parle des petits nouveaux, restons dans le sujet. Je suis sûr que vous n'imaginez pas le nombre de coups de fil et de lettres qu'on reçoit de gens qui nous disent : "Ouiinnn, je ne sais pas comment on fait pour télécharger" ou encore "beuuhhh, je n'arrive pas à lancer les jeux que j'ai téléchargés". En gros, vous êtes assez nombreux à ne pas savoir lire les documentations des logiciels que vous achetez. De fait et de par la volonté du Grand Chef, vous trouverez quelque part dans cette page, un encadré intitulé "Amcharge : mode d'emploi", censé vous expliquer toutes les ficelles du téléchargement.

36-15 AMSTRAD

Je vous l'ai annoncé en introduction, le service Minitel d'Amstrad France propose, lui aussi, depuis quelque temps, un téléchargement. Les gens de chez Amstrad ont décidé de dealer avec Amcharge pour utiliser leur téléthèque. Ce qui se traduit tout simplement par : que vous téléchargiez sur Amcharge ou sur Amstrad, ça se passe toujours avec le kit de téléchargement Amcharge, et les jeux proposés sont les mêmes. A vous donc de choisir celui des deux services auquel vous donnerez votre préférence. Quoi qu'il en soit, tous les jeux dont je vais vous parler sont proposés à la fois sur 36-15 Amcharge et sur 36-15 Amstrad, qu'on se le dise.



OH LE DIZE

Quelques explications concernant maintenant les jeux cités ici ; les plus anciens se souviendront sûrement d'une rubrique inaugurée par l'ineffable Robby et intitulée "Oldies". Cette rubrique avait pour but de faire découvrir, aux nouveaux venus dans le monde du CPC, les jeux qui ont fait sa gloire, bref, qui ont marqué son his-

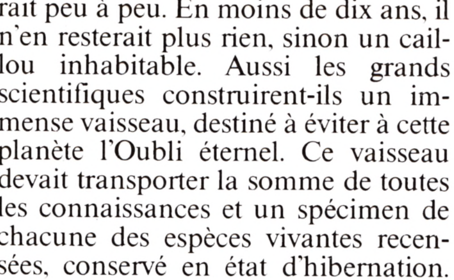
toire. Eh bien, tenez-vous bien, nous avons décidé de faire revenir cette rubrique, mélangée avec la mienne. Ce qui veut dire que dorénavant, je ne vous parlerai plus que d'anciens hits, la seule condition requise étant qu'ils soient accessibles en téléchargement.

CONFUZION

La scène se passe dans une immense usine entièrement automatisée, conçue pour fabriquer des bombes, rien que des bombes, toujours des bombes. Cet endroit est considéré comme l'une des plus grandes menaces pour l'humanité.
En tant qu'agent secret, votre mission est de faire exploser une à une toutes les bombes fabriquées dans chacun des soixante-quatre niveaux de l'usine (huit sections de chacune huit étages).
Le principe du jeu est assez connu, puisqu'il est inspiré de celui du "carré magique". Il s'agit de déplacer des carrés représentant des rails, afin de faire circuler une étincelle qui ira faire exploser les bombes. Le tout dans un temps, bien entendu, limité. Il va de soi que plus l'on grimpe dans les niveaux, plus la tâche est ardue.
Il est possible de choisir de commencer au premier étage de n'importe laquelle des huit sections, l'essentiel étant de détruire toutes les bombes de l'usine. Croyez-moi, c'est pas de la tarte.
Confuzion a été le premier de toute une série de casse-tête sortis sur CPC, voici de cela presque quatre ans (comme le temps passe !). C'était d'ailleurs aussi le plus réussi, le plus intéressant et le plus prenant. Il est dommage que, de nos jours, les éditeurs ne proposent plus, ou rarement, de tels jeux de réflexion.

ALIEN 8

Il y a longtemps, dans un autre temps, une autre galaxie, une planète se mou-



rait peu à peu. En moins de dix ans, il n'en resterait plus rien, sinon un caillou inhabitable. Aussi les grands scientifiques construirent-ils un immense vaisseau, destiné à éviter à cette planète l'Oubli éternel. Ce vaisseau devait transporter la somme de toutes les connaissances et un spécimen de chacune des espèces vivantes recensées, conservé en état d'hibernation.

Un seul être vivant, moitié humain, moitié robot pour résister aux ravages du temps, devait guider le vaisseau vers une nouvelle planète à habiter.
Hélas, alors même que cette quête semblait prendre fin, le vaisseau fut attaqué par une race belliqueuse, qui réussit à s'introduire à l'intérieur et commença à débrancher tous les systèmes d'hibernation...
C'est donc à vous, le pilote, qu'échoit la dure tâche de les remettre tous en marche, et éventuellement de virer les aliens qui n'ont strictement rien à faire ici.
Se déroulant dans des décors en trois dimensions (heu, pardon, je voulais dire : en deux dimensions et demi et en perspective) absolument grandioses, Alien 8 est le jeu qui fait connaître l'éditeur britannique Ultima. A tel point que beaucoup se sont "légèrement inspirés" de son mode de représentation (Ocean avec The Great Escape et Batman - le premier, pas celui qui vient de sortir - et même Ere Informatique avec son inoubliable Crafton & Xunk). L'animation, elle aussi absolument parfaite, vous laissera sans aucun doute sur le derrière, sans parler de l'intérêt du jeu.
Bref, Alien 8 fut en son temps un véritable hit. Parlez-en à de vieux routards du CPC autour de vous, vous verrez bien.

Septh sans Sined

HIT PAS RADE

Ceci est le fruit du mélange des hits sur 36-15 Amcharge et 36-15 Amstrad. Prenez-en note, il vous aidera à choisir vos jeux à télécharger.
1 - Formula one Simulator
2 - Asterix and the Magic Cauldron
3 - A.C.E.
4 - Airwolf II
5 - Legions of Death
6 - Arkanoïd
7 - Barbarian
8 - The Great Escape
9 - Elektra Glide
10 - V! Les Visiteurs

AMCHARGE : MODE D'EMPLOI

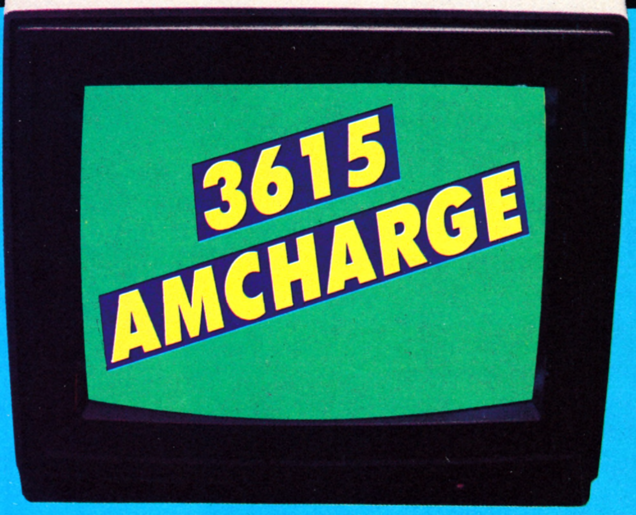
Ces quelques mots pour expliquer à tous ceux qui ne savent pas lire, comment l'on procède pour télécharger. Les autres peuvent circuler, y'a rien à voir.
PREMIERE ETAPE : se procurer un Minitel. C'est facile, c'est très cher ça rapporte pas un fifrelin, et ça se passe à votre agence des PTT habituelle. Vous prenez un ticket, vous attendez votre tour, vous regardez la grosse en face de vous droit dans les yeux, et vous lui dites froidement : "Bonjour, je veux un Minitel." La location est gratuite.
DEUXIEME ETAPE : se procurer le kit de téléchargement Amcharge, qui se compose d'un logiciel (K7 ou disk) et d'un câble de raccordement au Minitel. C'est encore plus facile que pour le Minitel, vous n'avez même pas à faire la queue. Rendez-vous chez votre épicier habituel et dites : "Bonjour, je voudrais le kit de téléchargement Amcharge", payez, c'est tout. Ne passez pas par la case départ, ne touchez pas 20 000.
TROISIEME ETAPE : brancher le tout. Un bout du câble dans la prise péri-informatique du Minitel, l'autre dans la prise joystick du CPC.
QUATRIEME ETAPE : boire un Coca, cause qu'il fait soif.
CINQUIEME ETAPE : attendre la sixième étape, c'est-à-dire le mois prochain.

Septh... Heu non, cinq.



TELECHARGEZ !!... SUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU & DEMENT !





DES CENTAINES* DE HITS ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615

Arkanoid, Barbarian, Green Beret, Cauldron, Renegade, Trantor, Impossible Mission, Scalextric, Jailbreak, Jackal, Beach Head 1 et 2, Bruce Lee, Raid, Trailblazer, The Way of Exploding fist, Zorro... et des centaines d'autres titres accessibles directement chez vous 7 jours/7, 24 h/ 24 par le premier véritable service de Téléchargement de Logiciels.

QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.
Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à par tir d'une cassette ou d'une disquette.
Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location).
L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment en ne payant que le temps de connection correspondant au transfert du code **soit environ 15 F.** pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connection. **Il n'y a pas d'autre coût pour l'Utilisateur.**

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le **3615**, tapez le code **AMCHARGE** et choisissez la rubrique Téléchargement.
Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrer le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.
Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.
Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement.
Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service **3615 AMCHARGE** vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum)
et en particulier les rubriques :

- Informations - le point sur les derniers logiciels sortis et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses insoupçonnées des logiciels (vies infinies, points de bonus, etc...)
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

Pour téléchargez il faut :
- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
- un Minitel que vous pourrez aller réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications.

COMMENT VOUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

Vous trouverez le Kit de Téléchargement **AMCHARGE** chez votre revendeur de logiciels.
Vous pouvez aussi le commander par correspondance
- par Minitel : tapez **3615 AMCHARGE** et passez votre commande
- par Téléphone : 93.42.57.12
- par Courrier en renvoyant le bon ci-dessous

AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex %16

NOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL .... VILLE ....

Je désire recevoir
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F .... = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F .... = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F .... = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F .... = F

Total = F
Frais de Port = 15 F
A payer = F

Règlement :
je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

Je paie par carte bancaire N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Date d'expiration : ___/___

Précisez votre ordinateur CPC 464 ☐ CPC 6128 ☐ Signature

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X.

Vraaaadaaabooom ! fit le tonnerre. Eurêka ! répondit Miss X. C'est par une nuit orageuse de printemps, juste après un coup de tonnerre que me vint l'idée suivante : Lecteurs chéris, voilà plus d'un an que vous me proposez des idées pour améliorer notre mensuel préféré et c'est très bien. A partir de ce numéro, je vous propose de me donner votre avis sur les critiques de jeu que nous publions. Par exemple, ce mois-ci, Renegade III a été testé par Lipfy. Imaginez que vous n'êtes pas du tout, mais alors pas du tout, d'accord avec ce qu'il a écrit sur ce jeu. Eh bien , je vous donne la possibilité de le faire savoir à tous les autres lecteurs. Envoyez-moi une lettre en me précisant pourquoi vous n'êtes pas du même avis que l'article en cause et je la publierai. Tous à vos plumes et soignez votre style pour être digne de cette rubrique...

O sublimissisme Miss X,
J'ai pour toi, mon idole, deux suggestions pour pimenter Amstrad Cent Pour Cent. Donc, mon message sera clair et bref (comme disait Pépin), je n'irai pas par quatre chemins et ne prendrai pas une multitude de détours. En bref, ne défonçons pas les portes ouvertes ! Ah, dites-vous, voici enfin les idées du fada, uniques en leur genre puisque plus idiotes les unes que les autres et vous avez rai-son !
Idée faramineuse : Airwolf, Formula one... c'est zoli comme jaquettes ! Mais, ne pourriez-vous point, Ladies and Gentlemen, illustrer des jaquettes un peu plus "new look", je pense à Robocop, Dragon Ninja, R-Type, etc.
Idée torticoleuse (?) : Puisque c'est l'année des concours (?) et que vous ne voulez pas mettre vos photos dans le magazine parce que, je l'imagine, vous êtes monstrueux,-sauf Miss X, dont je suis le fan(é). Alors, mettez donc sur pied un concours de dessin, où l'on croquerait les horreurs que vous êtes ! Et que ça saute ! Mon fusil à Rivoire-et-Carré sous le bras, je te salue bien bas douce et svelte Miss X. Best wishes.

Fabien l'urbain des bois

Très cher Fabien,
Je suis sûre que tu es bien moins stupide que ta lettre me le laisserait supposer. Les jaquettes de jeux que nous vous offrons gratuitement ne concernent que les jeux qui se trouvent sur 3615 code Amcharge et 3615 code Amstrad. Qui plus est, nous illustrons les jeux qui sont placés en tête du hit parade de ces deux serveurs, afin de satisfaire le plus grand nombre. Il est alors facile de comprendre (même pour toi) que des jeux comme Robocop ou Dragon Ninja ne peuvent pas encore être illustrés. Quant à ton idée qui mal au cou, elle est d'autant plus intéressante qu'elle est déjà réalisée. Regarde le *Cent Pour Cent* du mois dernier et tu t'apercevras qu'Olivier Latissière a fait des caricatures de la rédac. Ce qui lui a valu un abonnement gratuit ! Salut Fabien.

Miss X

Chère Miss X,
Plus la peine de vous dire que vous êtes les plus drôles, que vos articles et vos rubriques sont géniaux, bref que vous êtes les meilleurs. J'enchaîne mes gentillesses avec des reproches:
Ohé, les lecteurs ! Comment laissez-vous entrer, dans le Top Musique, des œuvres qui (à part Barbarian) ne valent rien ? Je ne connais qu'un seul remède à votre incurie, la fabuleuse musique de Zynaps (Hewson), disponible sur Amcharge.
Matt Murdock, un reproche, tu as sous-noté Pac-Land, jeu d'arcade qui fait fureur en Italie. Finalement, un petit conseil qui s'adresse aux rédacteurs : pourquoi ne diriez-vous pas dans les articles que vous faites, si le jeu que vous testez mérite d'entrer dans le Top Mag et la place qu'il devrait obtenir.

Bénito

Ciao Bénito,
D'abord, ce n'est pas Matt qui a testé Pac-Land, mais Septh. Ensuite, je ne trouve pas qu'avec 72 % il ait été mal noté. Pour les musiques de jeux, chacun ses goûts. Au fait, écoutez la musique de The Real Ghostbusters, ça devrait vous rappeler quelque chose. Enfin, comment veux-tu que nous disions que tel ou tel jeu mérite d'entrer dans le Top, dans la mesure où le principe même du Top est d'être déterminé par vous, lecteurs, sans aucune intervention de notre part ? A part ça, d'après ton écriture, Bénito, tu m'as l'air d'être un garçon un peu fouillis. Bye, bye.

Miss X

P.S : Hé les filles ! C'est bien gentil d'être d'accord avec l'idée de Marc (cf. *Cent Pour Cent* N° 15), mais il faudrait peut-être m'envoyer vos photos pour que je puisse les publier, pas vrai Sandrine ?...



EH KEUM, T'AS

Salut tout le monde. Juste histoire de ne pas échapper à la règle qu'a instaurée mon petit copain Septh depuis quelque temps, je m'a amusé à égarer le listing que je vous avais annoncé le mois dernier (vous savez, le CLS hyper-rapide que nous avons concocté, Poum et moi...). Le voici donc aujourd'hui.

En fait, ce CLS regorge d'astuces toutes plus intéressantes les unes que les autres. Par exemple, la partie en Basic s'automodifie pour jouer de la musique, ce qui ne semble absolument pas évident à la première lecture. Ensuite, la routine en langage machine utilise de manière assez bizarre la pile et, surtout, elle résiste au Reset (Ctrl-Shift-Esc ou Call 0). Enfin, pas complètement : elle est toujours en mémoire, mais il faut la réactiver par le Call donné dans le programme Basic. Mais stop, j'en ai déjà trop dit. Je vous laisse donc le soin de décortiquer ce programme dans tous les sens, faites-en ce que vous voulez, ça mange pas de pain.

```
100 '******************************
110 '*                            *
120 '* Septh & Poum vous propose *
130 '*                            *
140 '*    le CLC le plus rapide   *
150 '*                            *
160 '*         sur C-P-C          *
170 '*                            *
180 '******************************
190 '
200 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK
 2,2:INK 3,6
210 SAVE"CLS.CLS":POKE (MOI),PEEK(LE)
220 PRINT"PATIENTEZ... LECTURE DES DATAS
..."
230 C=PEEK(ET-PIQUE-ET-COLEGRAMME)
240 WHILE B<>&14:B=INT(&F+RND*&6):WEND
250 A$="ED7330BF06003100003C013C023C012D
"
260 B$="022D0228022802 1E0324012D04FA9BC5
"
270 C$="CFC49ECFDD9ECFC99E10DEED7B30BFC9
"
280 D$=A$+B$+C$:FOR I=1 TO LEN(D$) STEP
2
290 POKE &BF00+I/2,VAL("&"+MID$(D$,I,2))
300 NEXT:VAN=(LEN(D$)+4)*24:I=&BF09:WHIL
E I<>&BF29
310 POKE I,VAL("&"+RIGHT$(C$,2))+B+C-9:I
=I+1:WEND
320 FOR I=VAN TO ZE STEP -1:IF PEEK(I)=&
98 THEN P=I
330 IF PEEK(I)*10+PEEK(I+1)=2102 THEN Q=
I
340 IF PEEK(I)=&B9 THEN K=I ELSE NEXT I
350 TOTO=PEEK(P)+PEEK(Q)+PEEK(K)
360 IF TOTO <>544 THEN PRINT "VERIFIEZ L
ES LIGNES (450-480)":STOP
370 PRINT"CLS HYPER-RAPIDE IMPLANTE."
380 PRINT"APPUYEZ SUR ESPACE POUR UNE DE
MO"
390 IF INKEY(47)<>0 THEN 390 ELSE FOR J=
1 TO 4
400 FOR I=0 TO 15:CALL &BF00,2^I:CALL &B
D19
410 NEXT I,J:POKE K,&9A:POKE ((K*2+8)/2)
,PEEK(K+4)
420 PRINT"PRESSEZ SUR RETURN POUR UNE AU
TRE DEMO..."
430 POKE P,&B1:CALL &BB00:IF INKEY(18)<>
0 THEN 430
440 MODE 1:CALL &BF00,&CC3C:POKE Q,PEEK(
Q)-3
450 OUT 1,1,15,1,15,-1,6:FOR I=19 TO 55
STEP 4
460 A=VAL("&"+MID$(D$,I,2)):B=VAL("&"+MI
D$(D$,I+2,2))
470 SYMBOL 1,(J-1)*A,B*J*4,0,C,0,0:NEXT
I
480 POKE P,&B1:FOR PP=1 TO 2000:NEXT:END
```

Cher* Amstrad Cent Pour Cent *et cher Frank. Je fais appel à vous car je ne suis pas un as de la programmation, mais je voudrais quand même créer un jeu d'aventures sur mon CPC 6128. Voilà : je fais un dessin avec un utilitaire spécialement prévu pour, et le sauvegarde sur une disquette vierge, histoire de pouvoir le réutiliser dans le programme de gestion du jeu en Basic. Seulement voilà, je suis allé dans un magasin spécialisé et j'ai posé ma question à un revendeur qui m'a répondu : "Il faut faire un LOAD 'nom du dessin', adresse." Ma question est : comment fais-je pour connaître l'adresse du dessin ?

Cedric

Si j'ai bien tout compris (parce que j'ai tout lu Freud. De la main gauche, donc), tu veux connaître l'adresse de

PAS 100 FRANCK ?

la mémoire écran du CPC. Alors prends un crayon et note bien ce que je vais dire, car je ne le répéterai pas. La mémoire écran se situe en &C000 hexadécimal, soit 49 152 décimal. Donc, pour charger ton dessin, tu tapes LOAD "nom du dessin", &C000 ou LOAD "nom du dessin", 49 152 et il apparaît à l'écran.
Cela dit, je te conseille d'aller voir du côté de la rubrique de notre ami Poum "Aventure avant tout" : non seulement il y donne des trucs de programmation des jeux d'aventures, mais il a même prévu tout un chapitre sur le graphisme (fenêtres, dessins compactés, etc.).

Salut à l'équipe d'Amstrad Cent Pour Cent. J'ai un énorme problème et je pense que Frank, Sined ou n'importe quel bidouilleur de la rédaction pourrait m'aider à le résoudre. Je voudrais savoir comment "merger" deux fichiers binaires en un seul, par exemple, deux écrans compactés, le premier faisant 8 Ko et le second 3 Ko. En assemblant ces deux fichiers, je dois me retrouver avec un seul de 11 Ko. D'autre part, je voudrais que le premier dessin apparaisse à l'écran, et soit, après appui sur une touche, remplacé par le second. Merci d'avance.

Alex Beaujean, Echirolles

Bon, on va essayer de t'aider, mais ça ne va pas être facile, vu que je ne sais absolument pas comment tes écrans sont compactés, et surtout comment agit le décompacteur.
Pour merger les deux fichiers binaires, c'est assez simple : il te suffit de connaître la longueur exacte **en octets** de chacun des deux. Ensuite, tape le programme Basic suivant :

```
10 L1=10245:REM Longueur du premier fichier
20 L2=2756 :REM Longueur du deuxième
30 MEMORY &3FFF
40 LOAD "DESSIN1",&4000
50 LOAD "DESSIN2",&4000+L1
60 SAVE "DESSINS",B,&4000,L1+L2
```

Ensuite, le décompactage. Si ton décompacteur permet des paramètres lors de son appel (un truc du genre : Call décompacteur, adresse du dessin compacté, adresse de l'écran), il te suffit des quelques lignes de Basic suivantes :

```
10 MODE 0
15 L1=10245:REM Longueur du premier dessin
20 MEMORY &3FFF
30 LOAD "DESSINS",&4000
40 REM Affiche le premier dessin
50 CALL decomp,&4000,&C000
60 REM Attend un touche
70 CALL &BB18
80 REM Affiche le second dessin
90 CALL decomp,&4000+L1,&C000
```

Dans cet exemple, "L1" contient la longueur en octets de ton premier dessin compacté, "decomp" contient l'adresse d'exécution du décompacteur, "&4000" est l'adresse où se trouve le premier dessin compacté, et "&C000" est l'adresse de départ de l'écran, où apparaîtront les dessins décompactés. Maintenant, c'est à toi de le modifier pour l'adapter au mode de fonctionnement de ton décompacteur.

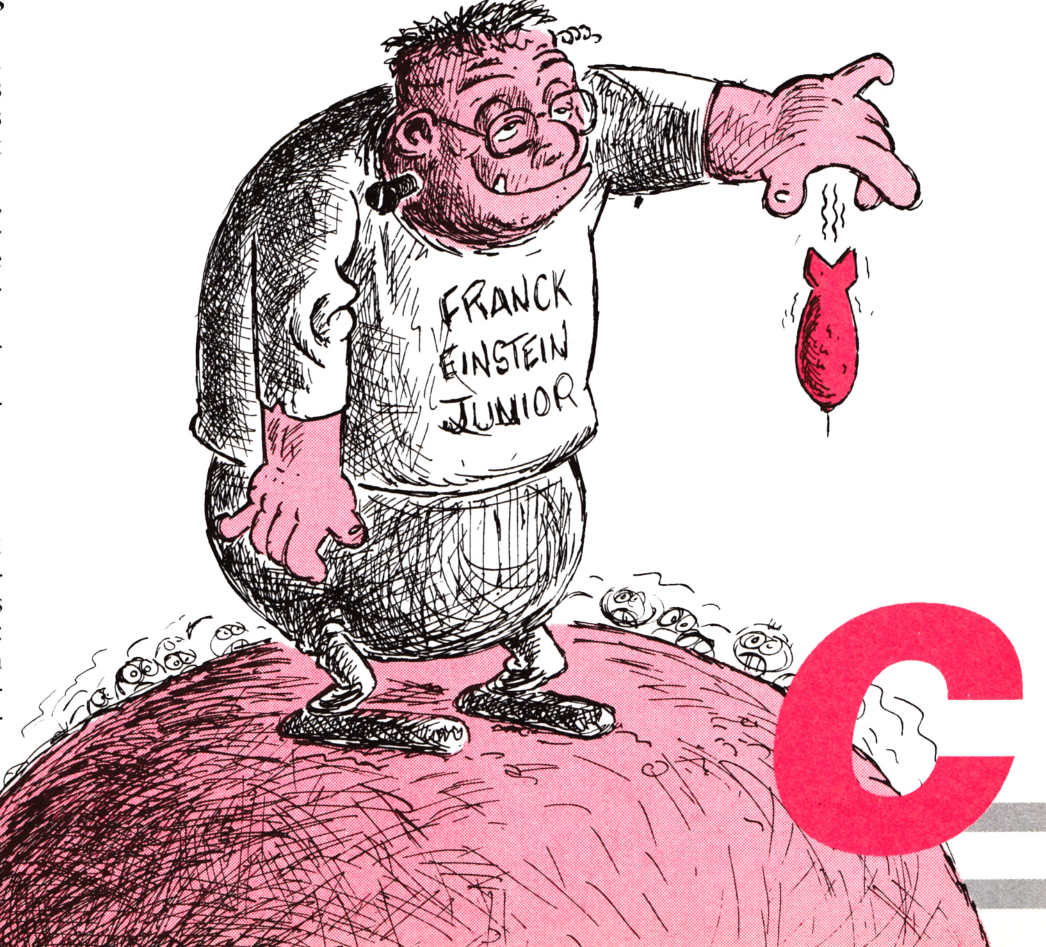
Salut, hugh, hello à Amstrad Cent Pour Cent. C'est la première fois que je vous écris, aussi vais-je me soulager d'un problème qui ne cesse de me tourmenter depuis fort longtemps : j'aurais aimé que vous me renseignez sur la façon, en assembleur, de soustraire deux registres 16 bits (au hasard, HL et DE) SANS AFFECTER LE FLAG DE LA CARRY. Je me suis laissé dire qu'une adresse (&BDAF) était spécialement prévue pour ça, mais j'ai pu vérifier qu'elle était bidon. J'espère que ce qui est pour moi un problème n'en sera pas un pour vous qui êtes si forts, si beaux, si intelligents, si incollables, si... (comme ça, je suis sûr d'avoir une réponse).

Un modeste PAWN
de la society BINAIRE

Continue les compliments et les flatteries, j'adore ça... Surtout quand c'est vrai. Et là, j'avoue que je suis surpris par un tel don de dévination : comment, sans même me connaître, as-tu pu apprécier ainsi toutes mes qualités ?
Pour ton problème, y'a pas plus simple : il est impossible de ne pas modifier le flag CARRY lors d'une soustraction 16 bits. Par contre, il existe un moyen très simple de contourner ce problème : il suffit de sauvegarder le registre AF sur la pile (PUSH AF) avant l'opération, pour le récuper après (POP AF). Une précision quant à l'adresse &BDAF que tu mentionnes : elle n'est pas du tout bidon, mais n'est valable que sur un 464...

Bon, les enfants, je vous embrasse tous très fort, et sans vergogne vous dis : "A la prochaine."

Frank Einstein



POKES AU



Aujourd'hui, à l'ouest de la ligne B du RER, il fait beau. Après deux semaines de pluies intensives, le soleil est revenu. Un soleil qui brille aussi dans mon cœur. Grâce à vous, chers bidouilleurs adorés. Si.

Bien entendu, je m'en vais vous expliquer immédiatement et sans plus tarder pourquoi je suis aussi gai, sans être taré.
C'est vrai que vous assurez un max. Tenez, par exemple, et tout à fait au hasard, le concours de BD que j'ai timidement lancé, voici de cela deux ou trois mois : je vous raconte pas le nombre d'œuvres que j'ai reçues. Bon, évidemment, tout le monde n'a pas tout compris, mais dans l'ensemble, c'est très bien, continuez. Le gagnant de ce mois-ci s'appelle Olivier Texier, et il habite à Saint-Jean-de-Boiseau, dans le 44, et vous pouvez admirer ses talents quelque part dans ces pages (enfin j'espère, parce que chaque fois que je dis ça, y'a une coquille qui vient mettre son grain de sel là où il ne faudrait pas).
J'en profite donc pour rappeler que les BD doivent faire au maximum une demi-page, ce qui correspond en gros à six cases (n'oubliez pas que les documents sont légèrement réduits, prenez donc garde à la lisibilité des textes - n'écrivez pas trop petit) et doivent avoir un rapport avec *Amstrad Cent Pour Cent* et/ou les pokes. La couleur est également à proscrire puisque, jusqu'à nouvel ordre, la rubrique passe dans le cahier bichro. Enfin, je vous rappelle également qu'il n'y a strictement rien à gagner dans ce concours, sinon la gloire de voir votre œuvre parue dans *Cent Pour Cent*.
Un autre mini-concours que j'ai lancé le mois dernier concerne, celui-là, Barbarian II. A l'heure où j'écris ces quelques lignes, deux bidouilleurs de génie ont trouvé des pokes pour ce super jeu de Palace Software. Il s'agit

de United Crackers Ltd, qui a découvert les vies infinies, et gagne de fait les trois softs promis (passe-moi donc un coup de fil) et de Jeremy Routier, qui a mis 255 vies, ce qui n'est pas mal non plus, mais hélas pour lui, arrive trop tard. M'enfin, comme ça a l'air de vous plaire, le concours continue : le premier qui m'envoie une bidouille pour avoir de l'énergie infinie, lors des combats, empochera lui aussi trois softs de son choix (dans la limite des stocks disponibles, comme ils disent à la télé).

Enfin, dernière raison de ma joie inhabituelle, des nouvelles de Robby, qui, apparemment, se débrouille très bien sous les drapeaux, en tout cas suffisamment bien pour se retrouver peinard au chaud derrière un bureau, là où personne ne vient l'embêter. Sacré Robby, va.

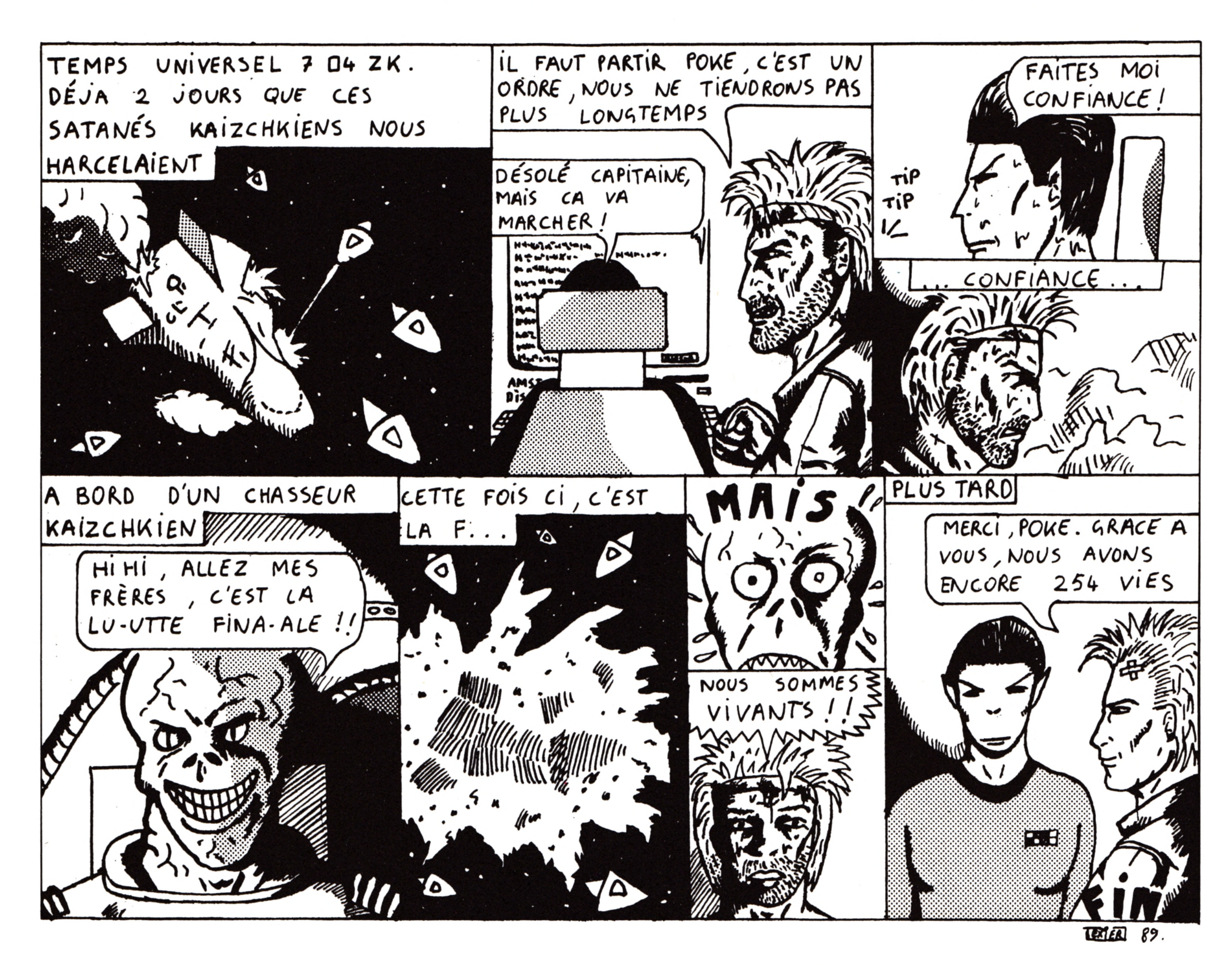
LE COIN DU DISCOBOLE

Pour une fois, on ne va pas faire dans le détail, en ce sens où la rubrique est assez complète ce mois-ci. Que voulez-vous, y faut ce qu'y faut, et on n'a rien sans rien, si vous saviez ma pauvre dame. En d'autres termes, voici sans plus tarder. et sans transition (j'adore écrire "sans transition", ça permet de ne pas trop se casser la tête pour en trouver une, de transition), quelques recherches à effectuer sous l'éditeur de Discology ou de tout autre utilitaire du même acabit, recherches qui vous permettront d'avancer plus loin, plus haut, plus fort dans vos jeux préférés. Accrochez-vous au bastingage, c'est parti.

Les United Crackers Ltd, dont à propos desquels il est question quelque part plus haut dans cette même rubrique, ne se sont pas contentés de triturer Barbarian II dans tous les sens, ils ont aussi découvert (en argent) des bidouilles pour quelques autres jeux. Notez que toutes ces bidouilles ne fonctionnent que sur les disquettes originales.

BARBARIAN II

Hop, on se précipite en piste 24, secteur 42, adresse 00AF, et on remplace le 3D qui trône là par un 00 salvateur. Résultat des courses, on a des vies infinies, bien pratiques il est vrai.



REX

Par les Game's Over Brother (les Game Sauveurs Brothers, comme ils aiment à se surnommer eux-mêmes), une bidouille pour ce jeu sympathique (la honte sur lui, mais sympathique). Il faut éditer le fichier principal qui a pour nom REXCODE1.BIN, dans lequel vous recherchez la chaîne 22-A3-49-3E-03-32 pour y remplacer le 03 par un nombre compris en 00 et FF, ce qui vous donnera autant de vies. Dans le même fichier, recherchez la chaîne 89-BE-3E-03-32 où, là encore, vous remplacerez le 03 par un nombre compris entre 00 et FF, ce qui vous donnera autant d'éclairs.

WEC LE MANS

Si ça vous chante d'avoir du temps infini, il vous suffit de remplacer la chaîne B6-20-05-3E-FA par B6-18-05-3E-FA, ou bien, si vous possédez la Multiface II ou le Hacker, de poker à l'adresse &64A la valeur &18. N'oubliez tout de même pas de remercier Crom, ainsi que ses fidèles complices Asdic, Kobold et Cyclope.

THE MONSTERS

Là, je vous préviens, c'est un truc pas testé du tout que je vous livre, vu que The Monsters est un soft que je ne connais ni d'Adam ni d'Eve. M'enfin c'est pas grave, il suffit de rechercher 7E-B7-20-19 et de remplacer la suite 20-19 par 18-25 pour avoir des vies infinies. Au passage, si quelqu'un connaît ce jeu, je serais curieux de voir à quoi il ressemble (en d'autres termes, envoyez-m'en une copie de sauvegarde, histoire que je jette un œil dessus). Zut, j'allais oublier, cette bidouille provient de Frédéric K. de Marseille, ceci expliquant peut-être cela.

BARBARIAN II (BIS)

Après tout, les deux bidouilles étant différentes, voici celle de Jeremy Routier, qui, je le rappelle, donne 255 vies : on se rend en piste 24 (tiens ?), secteur 42 (encore ?), adresse 0104 (ah, ça change) et l'on remplace le 05 qui y est par FF. Merci Jeremy.

LMDSPTDVIDLJQSTDS (PREMIERE PARTIE)

Je vous l'ai annoncée le mois dernier, voici une petite série d'aide, voire d'initiation à la bidouille, pour tous les ceusses qui voudraient bien mettre des vies infinies dans les jeux, mais qui ne savent pas comment s'y prendre, je veux parler de "La méthode de Septh pour trouver des vies infinies dans les jeux qui sont trop difficiles sinon".

Bien entendu, je ne prétends pas donner une méthode universelle, qui marche à tous les coups ; n'oublions pas qu'il existe des jeux codés, qu'un loader particulier se charge de décoder. N'oublions pas non plus que tout dépend du savoir-faire du programmeur, ainsi que de son habileté à dissimuler aux regards indiscrets, les parties importantes de son œuvre. M'enfin, sans vouloir trop m'avancer, cette méthode devrait permettre de trouver des vies infinies dans quasiment 70 % des jeux qui sortent à l'heure actuelle, ce n'est quand même pas si mal. La seule condition requise étant de posséder un éditeur de secteur ayant une fonction de recherche de chaînes hexadécimales et un désassembleur intégré (j'ai en effet volontairement écarté les interfaces genre The Hacker ou la Multiface II, idéales pour ce genre de besogne, mais que tout le monde ne possède pas).

J'ai choisi comme support pour mes démonstrations le jeu Incredible Shrinking Sphere de Electric Dreams, d'une part parce que, malgré ce que pensent certains, il est pas mal du tout, et, d'autre part, parce que, pour l'instant, personne ne m'a envoyé de bidouille le concernant.

C'EST PARTI

La première chose à faire est de s'armer d'un peu de courage et de beaucoup de patience. En effet, il va nous falloir rechercher des suites de codes hexadécimaux correspondant à des instructions en langage machine bien particulières. Je vous rassure tout de suite, vous n'aurez pas besoin de connaître le LM..., pour appliquer ma méthode ; disons simplement que ça peut vous aider.
Dans ISS, on commence avec trois vies. Il y a donc quelque part, dans le programme, une instruction machine qui met la valeur 3 à une adresse mémoire bien précise. Il nous faut justement découvrir quelle est cette adresse.
En assembleur, Sined vous le dirait s'il était là un peu plus souvent, il existe plusieurs moyens de poker une valeur sur huit bits (un octet) à une adresse, moyens que voici :

Instruction	Code Hexa	Le même, en BASIC°
LD HL,adresse LD A,valeur LD (HL),A	21-adresse 3E-valeur 77	HL=adresse A=valeur POKE HL,A
LD HL,adresse LD (HL),valeur	21-adresse 36-valeur	HL=adresse POKE HL,valeur
LD A,valeur LD (adresse),A	3E-valeur 32-adresse	A=valeur POKE adresse,A

(Heureusement, il est impossible d'écrire LD (adresse), valeur, sinon je vous raconte pas la galère...) ° : pour les ceusses qui causent pas l'assembleur...

La première colonne contient les instructions assembleur, la deuxième les codes hexa correspondant à ces instructions. Ce ne sont là que trois techniques possibles, celles qui sont les plus couramment utilisées ; il en existe, hélas pour nous, quelques autres.
Il n'y a là qu'une inconnue, l'adresse. La valeur, nous la connaissons, c'est 3 (le nombre de vies, quoi).

RECHERCHE

Il convient maintenant de rechercher sur toute la disquette (c'est l'opération la plus longue) et une à une, toutes les fois où l'instruction LD A,3 (soit en hexa 3E-03) apparaît. Tout en sachant que 3E-03 ne correspond pas forcément au nombre de vies, mais peut également être à l'intérieur d'une zone de données dans le programme (sprites, tableaux, etc.). Nous verrons par la suite comment déterminer, s'il s'agit ou non de ce qui nous intéresse ici.
Or donc, Disco trouve 6 fois la chaîne 3E-03 sur la disquette originale de ISS (tout en nous signalant au passage que les pistes 19 à 41 ne sont pas formatées !). On aura pris soin de noter chacune des adresses ainsi trouvées, soit :

Piste	Secteur	Adresse
8	44	0104
9	44	012A
9	47	0046
12	41	005A
16	45	0102
17	41	00CE

Je vous expliquerai le mois prochain et dans le détail pourquoi. Mais autant vous le dire tout de suite, là, on l'a gentiment dans le baba : aucune de ces adresses n'est la bonne. Que faire

donc ? D'abord, on recherche la dernière des trois possibilités évoquées plus haut, soit l'instruction LD (HL),3 ce qui donne en hexa 36-03, et l'on s'aperçoit que, là encore, ça ne marche pas. Alors on se dit que tonton Septh déconne complètement, et on ferme son *Amstrad Cent Pour Cent* en le maudissant jusqu'à la dix-huitième génération. Ça, c'est la réaction bête et méchante.
Une réaction plus intelligente consisterait à penser que, si nulle part dans le programme on ne trouve trois vies, c'est peut-être simplement parce que, en fait, le programmeur n'en a mis que deux ! Eh oui, numérotées de 0 à 2, cela ferait bien le bon compte... Du coup, c'est reparti pour la recherche, mais avec 3E-02 en lieu et place de 3E-03. Discology trouve alors les occurrences suivantes :

Piste	Secteur	Adresse
4	46	012E
9	43	01E1
9	44	00C7

Là encore, je vous expliquerai pourquoi le mois prochain, mais cette fois-ci, on brûle : c'est bien en piste 9, secteur 44, adresse 00C7 que le programme décide du nombre de vies allouées au joueur (attention : cette particularité, 2 vies au lieu de 3, n'est pas généralisable - sinon, ça ne serait pas une particularité. Il vaut mieux toujours commencer par rechercher 3 vies, et si ça ne marche pas, passer alors à 2). La preuve, si l'on remplace le 02 par un FF, on a dès lors 255 vies, ce qui n'est pas si mal pour un début, et vous aidera peut-être à patienter un long mois pour avoir les vies infinies...
A suivre...

COMMENT ÇA MARCHE

Autre série d'initiation, dans cette rubrique Pokes au rapport, un (petit) mode d'emploi des bidouilles du "Coin du discobole". Oui, bon, ça va, je sais, la plupart d'entre vous n'ont pas besoin d'aide sur ce sujet. Mais malheureusement, ce n'est pas le cas de tout le monde, comme le prouvent à l'évidence les dizaines de lettres et de coups de fil que je reçois. De toute façon, si ça ne vous intéresse pas, vous n'êtes pas obligé de rester, y'a encore à lire plus loin...
On commence donc par le plus simple : comment mettre en œuvre une bidouille du type "allez en piste tant, secteur tant, adresse tant et remplacez tel octet par tel autre". Là, je sens que je vais me faire des ennemis, mais après tout, tant pis : tout le monde ne le sait peut-être pas, mais le "Coin du discobole", c'est comme les places assises dans le métro, c'est-à-dire réservé en priorité aux utilisateurs de disquettes (les K7, circulez, y'a rien à voir) et aux possesseurs de Discology, ou de tout autre éditeur de secteur possédant une fonction de recherche.
Dans le cas qui nous intéresse, il faut charger Discology, puis choisir "Editeur" dans la page de présentation. Une fois l'éditeur chargé, on enlève la disquette Disco du lecteur pour y mettre celle du jeu à bidouiller. Puis on va dans le menu "Mode" où l'on choisit la fonction "Edition piste". A ce moment-là, Discology demande le numéro de la piste à éditer ; répondre par le numéro donné dans le journal. Disco demande ensuite le numéro de secteur, que vous indiquez sans tarder. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur la touche C pour activer l'option "Courant" ; un curseur apparaît alors dans le champ hexadécimal de la zone d'édition. Déplacez-le en utilisant les touches fléchées, jusqu'à ce que l'indicateur "Adresse", en bas à droite de l'écran, indique l'adresse donnée dans la bibouille. Sous le curseur, doit se trouver l'octet recherché, remplacez-le par le nouveau, appuyez sur Return pour sortir confirmer, puis sur la touche E (option "Ecrire") pour sauvegarder le secteur modifié. C'est tout, la bidouille est faite et prête à l'emploi. Servez frais, mais sachez apprécier et consommer avec modération (ou tout seul, si vraiment vous êtes égoïste).
A suivre aussi...

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Les amoureux des cassettes ayant gueulé qu'on leur virait trop souvent leur rubrique, voici de quoi les réjouir. La participation inespérée d'Antoine Favreau leur permettra en effet de bidouiller dans la joie et la bonne humeur Subterranean Stryker et Airwolf. Désolé de ne pas en passer plus, mais la place et les mots me manquent. A très bientôt donc, c'est-à-dire au mois prochain (noooon ? Eh si !).

CALL &BCDSEPTH

```
10 ' SUBTERANNEAN STRYKER K7 100 %
20 ' Par Antoine FAVREAU
30 FOR C=0 TO 15:READ A:INK C,A:NEXT C
40 OPENOUT "HIVIC":MEMORY &3E7:CLOSEOUT
50 MODE 0:LOAD "!SCRD"
60 LOAD "!SUBBY":POKE &7CE2,&FF
70 MODE 0:CALL &7254
80 DATA 0,9,18,18,13,23,22
90 DATA 16,24,6,8,21,24,2,15,26
```

```
10 ' AIRWOLF 100 % K7
20 ' Par Antoine FAVREAU
30 OPENOUT "D":MEMORY &3E7:CLOSEOUT
40 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
50 LOAD "!WOLF1":GOSUB 100
60 MODE 0:PAPER 9
70 LOCATE 1,23:PRINT SPACE$(60);
80 CALL &68A8
90 DATA 14,26,0,23,17,22,15
95 DATA 6,26,4,23,2,15,26,13,0
100 CLS:LOCATE 14,10:INPUT "Agilité:",AGI
105 POKE &68CA,AGI
110 LOCATE 14,13:INPUT "Stabilité:",STA
115 POKE &7ADA,STA
120 RETURN
```





• Vds CPC 664 couleur + joystick + D7 originales (jeux + utilitaires) + revues + livres. Prix : 2 000 F, à débattre. Pascal Reitz, 16, rue Jean-Racine, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (1) 30 64 14 05 (après 18h).

• Inventeur d'un logiciel pour faire parler CPC 6128 (sans synthétiseur vocal) cherche acheteur. Prix : 80 F TTC. Club L.I.C., 26, rue Lacordaire, 59150 Wattrelos (Nord). Tél. : 20 80 58 73 (demander David).

• Vds D7 originales (avec notice's) : Konami Coin-up Hits (120 F -Qwerty) + They Sold a Million 3 (110 F - Qwerty) + Yie Ar Kung Fu 2 (150 F - Azerty). Sébastien Maurin, 58 bis, rue Y.-Tourguenieff, 78380 Bougival. Tél. : (1) 39 18 17 07.

• Créer club, avec déjà 30 adhérents, avec journal, services, et bientôt local. Recherchons adhérents et fanzines (envoyez doc. + quelques ex.). Merci. Réponse assurée. Stéphane Levy, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.

• Vds Amstrad CPC 464 monochrome + jeux originaux dont : Last Ninja 2, Ikari Warriors, Raid, Crazy Cars... + livres de programmes + joystick. Garantie jusque juin 89. Le tout 1 450 F. Thierry Uziel, 2, rue Erik-Satie, 94110 Arcueil. Tél. : (1) 45 47 88 50.

• Urgent ! cherche Bobo et l'Arche du Cpt Blood à prix intéressants, et en D7. Laurent Gaumer, 77, rue Léon-Blum, 53000 Laval. Tél. : 43 68 17 93 (vers 17h30).

• Vds Amstrad CPC 464 + lecteur DD1 + joystick + moniteur couleur + 300 jeux K7 originaux + 50 jeux orig. D7 + boîte de rangement + revues + 1 abonnement gratuit. Valeur 10 500 F, vendu 8 000 F. Arnaud Le Jaffotec, 39, Nouveaux-Horizons, 78990 Elancourt. Tél. : (1) 30 51 29 00.

• Achète comptant pour club : PC 1512 ou 1640, disque dur, imprimante, scanner à main, logiciel serveur Minitel, log. PC pour radio amateur, CPC 6128 coul., log. éducatifs pour 6128. Gilles Aubry, 7, rue St-Emilion, 02400 Mont-Saint-Père. Tél. : 23 70 21 93.

• Cherche clavier 6128 bon état avec manuel d'utilisation et D7 de démonstration. Très bas prix, max. 200 F (cause chômage). Thierry Nieruchalski, 1107, rte de Bruay, 62150 Houdain. Tél. : 21 52 46 78 (après 18h30).

• Vds D7 originales : la Panthère rose + les 6 meilleures simulations de vol du monde (Air Traffic Control, ACE, Spitfire 40, Strikeforce Harrier, Tomahawk, Advanced Tactical Fighter). Stéphane Ballario, bt D l'Espiguette, rue de Verdun, 13140 Miramas. Tél. : 90 50 02 76, ou 90 58 14 78.

• Stop ! Love Gang vient de se créer pour échange de news. Possède 500 jeux originaux dont 200 news (After Burner, Crazy Cars 2, le Manoir de Morteville...). Tél. : (1) 36 65 36 75.

• Vds CPC 6128 couleur + 100 jeux D7 originaux. 3 000 F (6128 seul : 2 500 F). Olivier Segonds, 39, av. Baudoin, 95170 Devil-la-Barre. Tél. : 39 83 34 55.

• Vds D7 de jeux pour CPC 6128 (Hercule, Wonderboy, Super Ski...). Prix à débattre. Gérald Guiraud, 7, impasse F.-Couperin, 11000 Carcassonne. Tél. : 68 71 21 77.

• Urgent, sur CPC 6128, recherche Multiface 2 + ou Multiface 2 contre disk originaux (Au Revoir Monty, Space Racer, Ocean All Stars Hits 2, 1943). Olivier Faure, Cussac-le-Vieux, 33460 Cussac-Fort-Médoc. Tél. : 56 58 91 12.

• Vds Amstrad CPC 464 monit. coul. + joystick + jeux originaux. 1 500 F. David Lebrun, 118, rue Philarète- Chasles, 28300 Mainvilliers. Tél. : 37 36 66 47.

• Echange D7 originale Guerilla War + notice contre D7 orig. + notice de R-Type, ou After Burner, ou 1943, ou Savage, ou Last Ninja 2, ou Barbarian 2. Cherche aussi correspondant sur 6128 région Bouches-du-Rhône. Possède nbreux news et oldies (album Epyx, Arcade Action, Magic Byter...). Didier Malanot, 23, av. de Cambrai, 13560 Senas. Tél. : 90 57 20 64 (après 19h).

• Vds CPC 464 + joystick + une dizaine de magazines + 30 K7 originales. Valeur : 2 500 F. Vendu 1 900 F, ou échange contre autre ordinateur (Amstrad ou autre). Christophe Letellier, 6, impasse Morel, 76200 Dieppe. Tél. : 35 06 01 37.

• Amstradiste possédant nbx jeux originaux D7 et K7 (Target Renegade, Beyond the Ice Palace, Barbarian, Robocop, Cpt Blood, Gryzor...), recherche CPCistes région Lyon pour échanges. Demander Frédéric après 20h, au 78 22 75 52. Cimer d'avance.

• Echange originaux Gryzor et Combat School contre Fire And Forget en D7 (le cherche à tout prix - NDR : 10 bâtons, ça te va ?). Olivier Steing, 7, allée des Uselles, 91560 Crosne. Tél. : 69 48 22 15.

• Vds Amstrad CPC 6128 mono. + 2 joysticks + revues + 150 jeux originaux + copieurs + manuel + lecteur de K7. 3 200 F. Michaël Barbier, 23, av. des Cigales, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93 69 25 78.

• Vds CPC 464 couleur + 2 DDI-1 + souris + crayon optique + 40 D7 jeux originaux (Robocop, Manoir Morteville, After Burner, Wec Le Mans, Rex, Batman...). Maxence Marquis, 5, rue Gambetta, 88110 Raon-L'Etape. Tél. : 29 41 44 34, ou 83 71 42 58.

• Urgent, recherche California Games pour CPC 6128 D7, 160 F ou peut-être plus. Réponse assurée. Nicolas Merle, 15, quartier Molinard, 07250 Le Pouzin. Tél. : 75 85 95 23.

• Vds CPC 464 mono. + imprimante MPM 2000 + traitement de texte + 10 jeux originaux + housse + manuel d'informatique + joysticks Konix + Joy. avec doubleur + K7 d'azimutage + revues Amstrad Cent Pour Cent. Le tout pour 3 500 F. William Gontrand, chemin de Savoy, 28130 Maintenon. Tél. : 37 27 60 88 (après 16h).

• Cherche contacts sur 6128, au plus vite. Stéphane Panier, rue de Coisy, 80260 Bertangles.

• Vds pour CPC 464 K7 originaux suivants : album Epyx, kit téléchargement, Arcade Action, Gunship, 1943. Le tout 400 F, ou 70 F pièce (sauf Gunship : 110 F). Possibilité d'échanges. Christophe Rigaud, Le Grand-Machau, 45260 Loiris. Tél. : 38 94 84 87 (entre 17h30 et 21h).

• Vds 6128 couleur + meuble + 2 joysticks + 6 livres + revues + boîte de rangement + 100 D7 originaux. Valeur : 14 500 F, cédé 6 500 F (ou 7 500 F avec DMP 2000). Sylvie Michel, rés. Loretto Bata RT Vittulo, 20000 Ajaccio. Tél. : 95 20 55 48.

• Recherche lecteur D7 DDI-1 avec interface, à 500 F, avec, si poss., D7 vierges et originales (jeux, utilit...). Laurent Fuselier, 14, rue Jacques-Cellier, 51100 Reims. Tél. : 26 87 20 58.

• Cherche personnes pour échanges 6128 jeux originaux (ou plans de jeux...). Poss. nbx news, dont Last Ninja 2, Prohibition, Super Hang-on... Manuel Candelier, 53, rue Carnot, 59820 Gravelines. Tél. : 28 23 03 29.

• Vds jeux originaux pour CPC 464 : Silent Service, Cauldron 2, Arcade Hits, Enigme à Oxford (éducatif anglais), etc. De 30 à 70 F, ou échange contre news (K7 ou D7). Xavier Raynal, 50, rue du Charbonnier, 69780 Mions. Tél. : 78 21 58 47.

• Vds Amstrad CPC 464 + 2 jeux + manuel d'utilisation. Etat neuf. Prix : 2 400 F, à débattre. Jérôme Maury, les Huillères, 19330 Saint-Germain-les-Vergnes. Tél. : 55 29 38 52.



10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE


ACHETER UN AMSTRAD CPC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD CPC INDEPENDANT EN FRANCE !

MAGASIN OUVERT TOUS LES JOURS, SAUF DIMANCHE, DE 9 H 45 A 13 H ET DE 14 H A 19 H (Métro Strasbourg-St-Denis)

OFFRES GENERAL AMSTRAD CPC

Extension mémoire 64 Ko Jagot et Léon pour CPC 464 ou CPC 6128	395F
Lecteur cassettes DATA RECORDER + cable pour CPC 6128	249F
2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick	295F
2 joysticks QUICKSHOOT II + doubleur de joystick	195F
Serveur Minitel AMSERV pour CPC	395F
2 rames de papier listing blanc 11 pouces	95F
2 boites rangement MEDIABOX POSSO **(capacité 100 disquettes 3 pouces)**	238F
Lot de 3 rubans pour IMP. CITIZEN 120D	150F
Lot de 3 rubans pour IMP. AMSTRAD DMP 2160	150F
Lot de 3 rubans pour IMPRIMANTE PCW	180F
Lot de 3 rubans autres imprimantes	**Prix spéciaux, nous consulter**
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer tête imprimante	79F
Socle orientable MONIBASE pour moniteur CPC	195F
Filtre écran en micromailles pour CPC 464 et 6128 couleur	179F
10 cassettes C20 MICRO	50F
Antenne TV 2 brins téléscopique intérieure pour tuner STATION MICRO	79F
Antenne TV amplifiée 32dB intérieure pour Tuner STATION MICRO	295F

OFFRE IMBATTABLE DU MOIS

Emulateur Minitel MENTEL CPC + Câble Minitel **350F**

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EN EXPO AU MAGASIN

2 mois de fonctionnement environ. Mêmes garanties que le matériel neuf. Quantités limitées.

CPC 464 MONOCHROME	1690 F
CPC 464 COULEUR	2690 F
CPC 6128 MONOCHROME	2540 F
CPC 6128 COULEUR	3590 F
IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1500 F

OPERATION COULEUR CPC 464 / CPC 6128

Une exclusivité GENERAL : Amis possesseurs de CPC 464 ou CPC 6128 monochrome, GENERAL vous offre une possibilité unique : **échangez votre ancien moniteur monochrome GT 65 contre un moniteur neuf couleur d'origine (modèle CTM 644).** Quantité limitée. Nous reprenons les moniteurs monochrome avec ou sans emballage, mais en état de fonctionnement).

Coût de l'échange : 1990F

OPERATION CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1

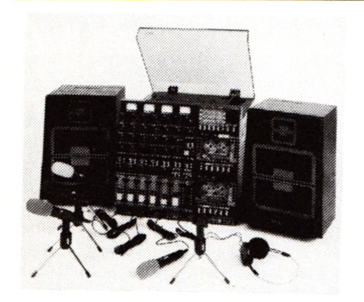
Une exclusivité GENERAL ! Nous sommes en mesure de vous proposer le CPC 464 sans son moniteur, mais avec l'adaptateur Péritel qui permettra de le brancher sur votre téléviseur familial. Grace à cette proposition, nous obtenons un CPC 464 à un prix absolument et définitivement imbattable. Le CPC 464 reste et demeure l'appareil d'initiation à l'informatique par exellence et, par l'adjonction ultérieure d'un lecteur de disquettes, une utilisation professionnelle peut être envisagée.

CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1 **1290F**

OFFRE DE PARRAINAGE GENERAL

Amis clients satisfaits d'avoir acquis une machine chez GENERAL, faites-nous connaître auprès de vos amis. Si l'un d'eux souhaite acquérir un AMSTRAD, accompagnez-le chez GENERAL et lors de son achat, nous vous offrirons en cadeau une manette de jeu (modèle à notre choix, selon disponibilité).

CHAINE AMSTRAD STUDIO 100



CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

DIMENSIONS : Unité centrale : L 41cm, H 37cm, P 43cm. Enceintes : L 24cm, H 37cm, P 17cm.

AMPLIFICATEUR : Puissance de sortie 2 x 10W. RMS (40W musicaux en pointe). Distorsion 0,5%. Réponse : 20Hz - 20kHz.

EGALISEUR GRAPHIQUE : Basses : 100 Hz / 10 dB. Médium : 1 kHz / 10 dB. Aigus : 10 kHz / 10 dB.

TOURNE-DISQUES : transmission par courroie. Vitesse 33/45 tours. Fluctuation : 0,1 %.

TUNER : FM : 87-198 MHz, sensibilité 5 microvolts. PO : 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts. GO : 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts.

MIXAGE DES ENTREES : 6 entrées micro/ligne, par prise 6,35 mm mono.

ENTREE AUXILLIAIRE : sur prise RCA.

REGLAGE DES ENTREES : commutateur Off, Micro, Ligne, Cassette. Réducteur de bruit. Niveau. Egaliseur graves, médium et aigus.

SORTIES : 2 voies de sortie ligne (paire de prises RCA).

PLATINE CASSETTES : 1 : 4 pistes play-back/enregistrement. 2 : 2 pistes play-back/enregistrement. Système automatique de musique en continu. Compteur. Controle de vitesse.

CHAINE STUDIO 100 + CADEAU MINI TV 12 cm
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 209,20 F
1er versement 120 jours après l'achat.
Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

CONFIGURATIONS AMSTRAD CPC ou les AMSTRAD CPC SUR MESURE

CPC 464 VERSION A : UNITE CENTRALE CPC 464 + ADAPTATEUR PERITEL + TV COULEUR EUROPHON + PACK FAMILIAL	2990F
CPC 464 VERSION B : UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR MONOCHROME + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL	3190F
CPC 464 VERSION C : UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR COULEUR + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL	4190F
CPC 6128 VERSION D : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL	5290F
CPC 6128 VERSION E : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + 2E LECTEUR DISK FD1 + PACK FAMILIAL	5090F
CPC 6128 VERSION F : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + PACK FAMILIAL	4895F
CPC 6128 VERSION G : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL	4395F
CPC 6128 VERSION H : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL	6445F
CPC 6128 VERSION I : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL	6995F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque matériel, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) Un cadeau spécifique à chaque matériel signalé dans nos annonces (ex. : pour l'achat d'un ensemble TV/Vidéo TVR2, GENERAL vous offre une MINI TV 12 cm N/B ; pour un chaine hifi MX 100 M ou MX 100T, un baladeur radio K7, etc...).
2) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
5) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
6) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR2

Avec le système TVR 2, Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble unique et compact un téléviseur couleur de 36 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal.

Plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

Une émission vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil.

Vous changez de pièce, vous partez en vacances ?

Le faible poids et l'encombrement réduit du TVR 2 vous permettent de l'emporter partout.

Doté de 2 prises Péritel, le TVR 2 est compatible avec Canal +

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Télévision : Ecran 36 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Touche de répétition automatique.

Entrées/sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio : prise Péritel - Vidéo : prise Péritel - Décodeur Canal + : prise réservée.

Télécommande infrarouge : Marche/Arrêt - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide... Volume.

Dimensions : 37 × 41 × 36,5 cm - Poids : 16 kg environ.

Alimentation : 220 V - 50 Hz.

Consommation : 86 watts.

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

TVR2 + CADEAU MINI TV
5490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 289,70 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1672,80 F - TEG 18,72 %

ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR3

Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble monobloc un superbe téléviseur couleur de 51 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal. Ajoutez une télécommande intégrale et la compatibilité Canal + : vous obtenez le TVR 3, la plus belle idée depuis l'invention de la télévision.

Avec le TVR 3, plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

L'émission que vous regardez vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil. Vous pouvez aussi enregistrer une émission pendant que vous en regardez une autre.

Vous voulez enregistrer un programme pendant votre absence ?

Le TVR 3 permet de programmer 6 enregistrements sur 14 jours, sur n'importe quelle chaîne, y compris Canal +.

La qualité du TVR 3 ?

C'est la qualité Amstrad-Fidelity : un téléviseur à 16 canaux et un magnétoscope VHS-HQ, 32 canaux ce qui se fait de mieux dans le genre.



CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Télévision : Ecran 51 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Tuner 32 chaînes préréglables - 6 enregistrements programmables sur 14 jours - Touche de répétition automatique de la cassette.

Entrées/Sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio/vidéo : 2 prises Péritel (dont 1 réservée à Canal +).

Télécommande infrarouge : Marche/arrêt - Volume - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide...

TVR3 + CADEAU MINI TV
6490F
PIED POUR TVR3 : 300F

MAGNETOSCOPES AMSTRAD VCR 6000 et VCR 6100 (VCT 6100 = VRC 6000 + Télécommande avec lecteur codes barre)

VCR 6000

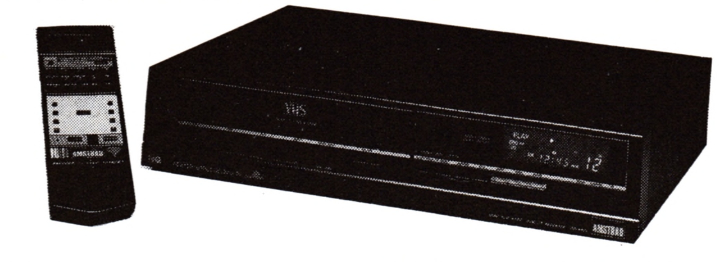
Avec le nouveau magnétoscope Amstrad-Fidelity, la programmation s'effectue comme un dialogue affectueux. C'est simple comme bonjour. Sans quitter votre fauteuil, vous répondez aux questions qui s'affichent en clair sur l'écran à cristaux liquides de la télécommande :

LA COMPATIBILITÉ CANAL +
Le VCR-6000 est doté de deux prises Péritel qui le rendent compatible avec Canal + : il est en effet possible d'enregistrer Canal +, comme n'importe quelle autre chaîne, tout en regardant une autre émission.

TOUTES LES FONCTIONS SUR LA TÉLÉCOMMANDE
Les fonctions lecture, enregistrement, sélection de chaîne, bobinage rapide avant/arrière, recherche d'image accélérée avant/arrière et programmation sont accessibles à partir de la télécommande.

LA TOUCHE ENREGISTREMENT INSTANTANÉ
Vous disposez également d'une touche enregistrement instantané qui vous permet de lancer sans programmation l'enregistrement d'une émission qui commence en précisant la durée par tranches de 30 minutes (30 mn, 1 heure, 1 h 30, etc.).

Pour rechercher le début d'un enregistrement, pas de difficulté : le VCR 6000 vous offre la recherche visuelle accélérée à vitesse triple et quintuple.



VCR 6000 Amstrad : une qualité et des perfor mances introuvables ailleurs à ce prix !

GÉNÉRALITÉS

Télécommande infrarouge avec affichage à cristaux liquides.
Système "Easy Programmer".
Programmation 6 événements sur 14 jours.
4 modes d'enregistrement : Immédiat, Programmation instantanée, Programmation classique, Programmation depuis la télécommande.
Recherche visuelle accélérée (× 3 et × 5).
Qualité VHS-HQ

SPÉCIFICATIONS

Format VHS
Standard SECAM L
Système d'enregistrement : 2 têtes hélicoïdales
Vitesse d'enregistrement/lecture : 23,29 mm/seconde
Tuner 32 canaux :
VHF : 1 à 6
UHF : 21 à 69
Entrées/sorties :
Antenne : coaxiale 75 ohms prise femelle
Sortie RF : coaxiale 75 ohms prise femelle
Audio/vidéo : 1 prise Péritel + 1 prise émission codée
Dimensions : 42 × 92 × 31,5 cm
Alimentation : 220/240 V - 50 Hz
Consommation : 34 watts

CADEAU

3 FILMS NEUFS VHS A CHOISIR DANS NOTRE VIDEOTHEQUE DE PLUS DE 1000 TITRES

VRC 6100

le VCR 6100 possède un atout supplémentaire : la télécommande possède un lecteur de code à barre. Le principe en est simple : le programme à enregistrer est codé et imprimé sur un journal de programmes de TV. Il suffit alors de passer la télécommande devant la ligne de code à barre et de diriger la télécommande vers le magnétoscope et d'appuyer sur la touche de transfert. C'est simple comme bonjour.

VCR 6000 + CADEAU 3 FILMS
3990F
A credit CETELEM : 390 F comptant + 18 mensualités de 234,60 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 742,80 F - TEG 18,72 %

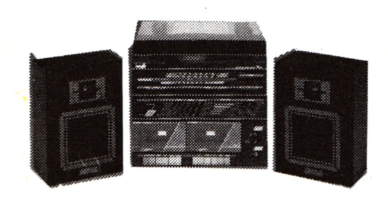
VCR 6100 + CADEAU 3 FILMS
4390F
A credit CETELEM : 390 F comptant + 24 mensualités de 204,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1034,20 F - TEG 18,72 %



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

CHAINES AMSTRAD MX 100M et MX 100T



CADEAU
1 BALADEUR RADIO K7



Multifonctions : radio OC/FM stéréo. Avance et retour rapide. Arret autom. Casque et clip fixation. Sélecteur mono stéréo. Témoin lumineux mode stéréo.

MX-100M

La chaîne midi MX-100 d'Amstrad-Fidelity, c'est d'abord la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant et compact.

Elle est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, platine double cassette, amplificateur 10 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

Elle est remarquablement performante : l'ampli comporte un égaliseur graphique incorporé qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur ; la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-100, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-100T

Modèle techniquement identique à la MX-100, mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
MX-100 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 33 cm
Enceintes : 21 × 14 × 29 cm (1,7 kg chaque)
Poids : 6 kg
MX-100 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 14 × 33 cm (2 kg chaque)
Poids : 20 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 2,5 W RMS
(10 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Tuner :
FM 86,5 - 108,5 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 525 - 1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 155-280 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-100M + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1190F

MX-100T + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1390F

CHAINES AMSTRAD MX 200M et MX 200T



MX-200M

La chaîne midi MX-200 d'Amstrad-Fidelity, c'est la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant, compact et de grande qualité.
La chaîne midi MX-200 est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- le tuner stéréo, à affichage numérique, est doté de 8 présélections vous permettant d'atteindre directement vos stations préférées,
- la double platine cassette est munie d'un réducteur de bruit, d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-200, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-200T

Modèle techniquement identique à la MX-200 mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
MX-200 Midi
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 7 kg
MX-200 T avec meuble
Meuble : 40 × 39 × 85 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 21 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS
(20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Tuner :
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-200M + Cadeau BALADEUR
1890F
A credit CETELEM : 40 F comptant + 9 mensualités de 235,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 393,10 F - TEG 18,72 %

MX-200T + Cadeau BALADEUR
2090F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 205,30 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 414,10 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 400M et CDX 400T

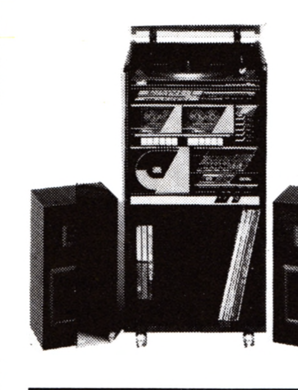
CDX-400M

Avec sa chaîne CDX-400 M, Amstrad-Fidelity met l'extraordinaire qualité laser à la portée de tous dans un ensemble élégant, compact et d'une grande simplicité d'emploi.

La chaîne midi CDX-400 M est complète : platine pour compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

- le lecteur de compact-disc est équipé d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 3 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette.

La chaîne midi CDX-400, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous l'emportez à vos soirées sans difficulté !



CDX-400T

Modèle techniquement identique à la CDX-400 M mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques, compact-dics et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz.

Dimensions :
CDX-400 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 40 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 8 kg
CDX-400 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 22 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS
(20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Graves : 100 Hz ± 8 dB
Medium : 1 kHz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Platine compact-disc :
Lecture : laser optique

Séparation des voies : 70 dB

Tuner :
FM 87-109 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

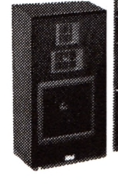
Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillemment : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

CDX-400M + Cadeau BALADEUR
2490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 234,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 537,60 F - TEG 18,72 %

CDX-400T + Cadeau BALADEUR
2690F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 254,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 570,40 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 500M et MX 300

CADEAU
1 RADIO DOUBLE K7 PORTABLE







CDX-500

La chaîne CDX-500 est complète : platine compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 40 W musicaux, enceintes acoustiques à deux voies et télécommande infrarouge à 10 fonctions.

- le lecteur de compact-disc est équipé d'un lecteur laser à 3 faisceaux, d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
- la platine tourne-disque est dotée d'une cellule magnétique et d'une transmission par courroie,
- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- le tuner AM-FM stéréo est à affichage digital et comporte 8 présélections,
- la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) *, d'un réducteur de bruit Dolby/B et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette,
- la télécommande infrarouge vous permet de commander l'ampli, le lecteur compact-disc et le tuner sans quitter votre fauteuil.

MX-300

Chaîne avec télécommande, techniquement identique à la CDX-500, mais livrée sans le lecteur de compact-disc laser.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation
220-240 V - 50 Hz

Dimensions
CDX-500
Unité centrale : 36 × 36 × 44 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 8,5 kg
MX-300
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (3 kg chacune)
Poids : 7 kg

Amplificateur
Puissance de sortie 2 × 10 W RMS
(40 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Platine compact-disc
Lecture : laser optique 3 faisceaux
Pleurage et scintillement : non mesurable
Séparation des voies : 70 dB

Egaliseur graphique
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours Fluctuation : 0,1 %

Tuner
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Préprogrammation de 4 stations en FM et 4 stations en AM

Platines cassette
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

Fonctions télécommandées
CDX-500
- Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations
- Compact-disc : pause/lecture, stop, saut/recherche, répétition

MX-300
- Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations

CDX-500 laser + Cadeau Dble Radio K7
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 209,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

MX-300 + Cadeau Dble Radio K7
2390F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 224,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 518,80 F - TEG 18,72 %



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464

AMSTRAD CPC 464: l'ordinateur familial de pointe: Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.
Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464: il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système: en particulier, l'interface d'imprimante incorporée; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre); et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80: Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.



64K de RAM: Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphiques: Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier: un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée. Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé: Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic: Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu: un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables: jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres: on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son: les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante: une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension: plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM: tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

AMSTRAD CPC 464 + MONITEUR MONOCHROME + 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
1790F TTC
A crédit CETELEM: 90F comptant + 9 mensualités de 216,70F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance: 370,30F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 464 + MONITEUR COULEUR + 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
2790F TTC
A crédit CETELEM: 190F comptant + 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance: 570,40F
TEG 18,72 %

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant. Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.
Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.
De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES: Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.



Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus.
Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères. Fenêtres: 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son: 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante: imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions: nombreuses interfaces disponibles. Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, AMSTRAD a inclus le lecteur de disquettes et le moniteur dans le CPC 6128.

AMSTRAD CPC 6128 + MONITEUR MONOCHROME + 50 Jeux ou Cours Autoformation + 1 MANETTE DE JEU
2790F TTC
A crédit CETELEM: 190F comptant + 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance: 570,40F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + 50 Jeux ou Cours Autoformation + 1 MANETTE DE JEU
3690F TTC
A crédit CETELEM: 190F comptant + 18 mensualités de 239F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance: 922F
TEG 18,72 %

OPERATION GENERAL EDUCATION CPC 6128

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVÉE AUX ÉCOLIERS ET VALABLE A PARTIR DU 1/12/88

Si vous le désirez, avec chaque AMSTRAD CPC 6128, GENERAL peut vous offrir à la place de nos traditionnels cadeaux (50 jeux + 1 manette de jeux):

- **LE PACK EDUCATIF GENERAL sur disquette (d'une valeur de 295 F) comprenant: mathématiques, vocabulaire, grammaire, dictée, géographie, etc... Niveau CM1, CM2, 6e, 5e, 4e, 3e.**
- **LE COURS D'AUTOFORMATION CPC sur disquette (d'une valeur de 345 F) comprenant: le livre "Bien débuter sur CPC" + des exercices pratiques.**
- **1/2 journée de formation dans nos locaux.**

GENERAL PRESENTE: "LE PACK FAMILIAL"

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre:

1) 50 jeux pour l'achat d'un CPC 464; 50 jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une manette de jeu.
3) une assistance téléphonique 90 jours.
4) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
5) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
6) l'assurance du bon prix: si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur: si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
8) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES:** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS:** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX:** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE:** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES MEGAPACKS MICRO GENERAL CPC

DEFINITION : Un MEGAPACK est un lot composé d'un micro CPC en configuration de base et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. Au lieu de proposer l'ensemble de ces périphériques + le micro au prix élément par élément, GENERAL considère que cet achat, compte tenu de l'effort financier qu'il représente pour nos amis clients, mérite une tarification particulière. On peut dire qu'un MEGAPACK MICRO, c'est plus coûteux qu'un micro nu, mais beaucoup moins onéreux qu'une machine que vous auriez progressivement équipé des périphériques qui composent nos MEGAPACKS. Et avec ces MEGAPACKS, vous bénéficiez également du PACK FAMILIAL comportant entre autres 50 jeux, ainsi que la manette de jeu.

MEGAPACK MICRO CPC 6128 N° 1

CPC 6128 COULEUR	3690 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur)	150 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 3 POUCES	159 F
+ COFFRET DE RANGEMENT 40 DISQUES 3 POUCES AVEC SERRURE	139 F
+ 5 DISQUES 3 POUCES VIERGES	84 F
+ 1 JOYSTICK PRO 500	195 F
+ 1 DOUBLEUR JOYSTICK	170 F
+ 1 COURS AUTO-FORMATION CPC AVEC LIVRE ET DISQUETTE	345 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	4932 F
OFFRE MEGAPACK CPC N° 1	**4400 F**

MEGAPACK MICRO CPC 6128 N° 2

CPC 6128 COULEUR	3690 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur)	150 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 3 POUCES	159 F
+ COFFRET DE RANGEMENT 40 DISQUES 3 POUCES AVEC SERRURE	139 F
+ 5 DISQUES 3 POUCES VIERGES	84 F
+ 1 JOYSTICK PRO 500	195 F
+ 1 DOUBLEUR JOYSTICK	170 F
+ 1 COURS AUTO-FORMATION CPC	345 F
+ 1 STYLO OPTIQUE	435 F
+ 1 Emulateur Minitel MENTEL CPC + (cable minitel)	450 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	5817 F
OFFRE MEGAPACK CPC N° 2	**5200 F**

LES MEGAPACKS IMPRIMANTES POUR CPC

DEFINITION : Un MEGAPACK imprimantes est un lot composé d'une imprimante pour CPC et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. **NOMBREUSES AUTRES IMPRIMANTES POUR CPC EN MEGAPACK ! CONSULTEZ-NOUS !**

MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 1

IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1590 F
+ CABLE PARALLELE	175 F
+ 2 RAMES LISTING 500 FEUILLES BLANC 70g	138 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2423 F
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 1	**2050 F**

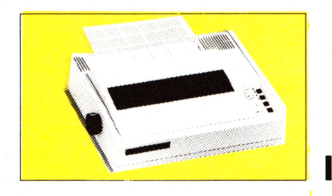
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 2

IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1690 F
+ 2 RAMES LISTING 500 FEUILLES BLANC 70 g	138 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2348 F
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 2	**2000 F**

IMPRIMANTES PLUG

Pour conforter notre position de 1er spécialiste indépendant d'imprimantes en France, il nous fallait trouver le produit de qualité à un prix imbattable. Nos objectifs : casser la barrière des 1500 F pour une matricielle 9 aiguilles et la barrière des 3000 F pour une 24 aiguilles. Réussite sur toute la ligne, constatez plutôt.

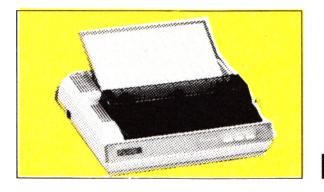
PLUG S 100



1395 F avec PACK PRO IMPRIMANTE

Modèles S 100. Technologie d'impression : matricielle série à impact. Nombre de têtes d'impression : 1. Nombre d'aiguilles par tête : 9 aiguilles carrées. Vitesse d'impression (CPS) : 162 CPS en mode élite ; qualité informatique supérieure : 135 ; Qualité courrier (NLQ) : 25. Mode d'accès au NLQ : logiciel. Sens d'impression : bi-directionnel optimisé avec recherche logique pour le texte, uni-directionnel en bit graphisme. Buffer d'impression (K octets) : 2. Principaux attributs d'impression : italique, double frappe, décalé, scripte, sous-ligné, renforcé. Densité de caractère par ligne : Pica 80, Pica expansé 40, Pica condensé 132, Pica condensé, expansé 66 ; Elite 96, Elite expansé 48, Elite condensé 160. Matrice de caractère : caractères stadard 9 × 9 ; qualité quasi courrier 12 × 18 (NLQ). Jeux de caractères : mode IBM : jeux 1 et 2, 64 international, mode EPSON :192 caractères ASCII, 64 international. Résolution graphique (points par ligne) : 480, 960, 1920. Dimensions : L 380 × P 295 × H 125 mm. Poids : 5 kg.

PLUG S 24



2795 F avec PACK PRO IMPRIMANTE

Méthode d'impression : matricielle à impact. Disposition des aiguilles : 24 aiguilles (2 séries de 12 aiguilles de 0,2 mm, en quinconce). Vitesse d'impression : 162 caractères/seconde en mode Elite ; 135 caractères/seconde en mode Pica ; 45 caractères/seconde en mode qualité courrier. Résolution en points : horizontale : 480, 640, 720, 960, 1440, 1920, 2880 points/ligne ; vertical : 60, 180 points/pouce. Alimentation en papier : par friction (mise en place automatique), ou traction par picots. Largeur d'impression : 203,2 mm (8 pouces). Nombre de copies : original plus 2 copies à gramrnage habituel (40 g/m²). Interface : parallèle de type Centronics en standard ; série RS-232 C avec X-ON / X-OFF en option. Mémoire vive : 32 kilo-octets. Ruban : cartouche de ruban noir. Dimensions : Largeur 400 mm ; profondeur 320 mm ; hauteur 125 mm.

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) 1 rame papier listing bande Carol.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

IMPRIMANTES POUR CPC 464 ET CPC 6128

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) le logiciel de traitement de texte TEXTOMAT.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

STAR LC 10 COULEUR

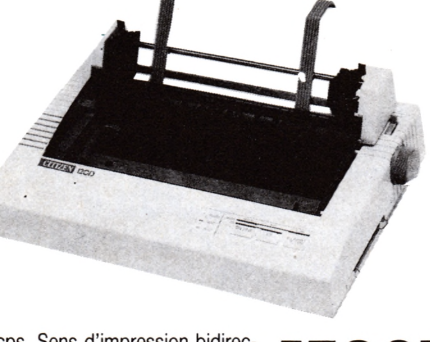


Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entrainement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm.

2790F

CITIZEN 120D

L'imprimante CITIZEN 120 D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable aux utilisateurs d'informatique.



Caractéristiques techniques : Vitesse : qualité lmisting 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique.

1590F

STAR LC 10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

2395F

EPSON LX 800

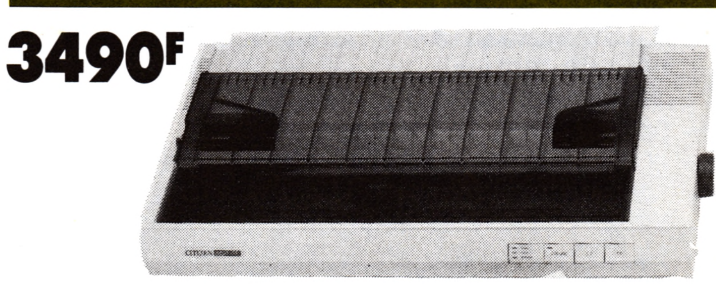
2290F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.



CITIZEN MSP 15 E

3490F



Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles et elle est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels.

STAR LC 24-10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

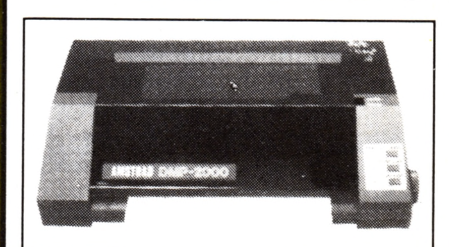
3795F

Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complèment pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50



OPERATION RUBANS POUR IMPRIMANTES

PRIX A LA PIECE	Par 2	Par 6	Par 12 et +
AMSTRAD			
DMP 1	59	55	49
DMP 2000	59	49	45
DMP 2160	59	49	45
DMP 3000	59	49	45
DMP 3160	59	49	45
DMP 3250	59	49	45
LQ 3500	69	60	55
LQ 5000	99	89	85
DMP 4000	89	79	69
PCW 8256	59	49	45
PCW 8512	59	49	45
PCW 9512	69	60	55
EPSON			
LX 80	59	55	49
LX 85	59	55	49
LX 86	59	55	49
LX 90	59	55	49
LX 800	59	49	45
EX 800	79	69	63
EX 1000	99	89	85
FX 80	59	55	49
FX 100	89	79	69
FX 800	79	69	63
FX 1000	99	89	85
LQ 500	59	55	49
LQ 800	79	69	63
LQ 850	79	69	63
LQ 1000	89	79	69
LQ 1050	89	79	69
LQ 1500	89	79	69
LQ 2500	99	89	85
RX 80	59	55	49
RX 100	89	79	69
CITIZEN			
120 D	59	49	45
LSP 100	59	49	45
MSP 10	69	60	55
MSP 15	89	79	69
MSP 20	59	55	49
MSP 25	99	89	85
MSP 40 / 45	89	79	69
MSP 50 / 55	89	79	69
HQP 45	99	89	85
PREMIERE 35	79	69	63
STAR			
DELTA 10	59	55	49
DELTA 15	79	69	63
DP 510/12/15	79	69	63
GEMINI 10	69	60	55

PRIX A LA PIECE	Par 2	Par 6	Par 12 et +
STAR (suite)			
GEMINI 15	79	69	63
GEMINI 160	69	60	55
LC 10	59	49	45
LC 10 COULEUR	89	79	69
LC 2410	59	49	45
NL 10	59	55	49
NB 15	79	69	63
NB 2410	89	79	69
NB 2415	89	79	69
ND 10	59	55	49
ND 15	89	79	69
NR 10	59	55	49
NR 15	89	79	69
NX 15	89	79	69
RADIX 10	59	49	45
RADIX 15	89	79	69
SEIKOSHA			
GP 50	59	49	45
GP 55/50	59	49	45
GP 80	59	49	45
GP 100	59	55	49
MP 1300	79	69	63
MP 5300	89	79	69
SL 80	89	79	69
SP 180	59	49	45
SP 800	69	60	55
SP 1000	89	79	69
SP 1200	89	79	69
NEC			
P1	79	69	63
P2	79	69	63
P2C	79	69	63
P3	79	69	63
P3C	79	69	63
P5	89	79	69
P5XL	89	79	69
P6	89	79	69
P6C	89	79	69
P7	99	89	85
P7C	99	89	85
P9XL	99	89	85
P2200	59	49	45
BROTHER			
M 1009	59	49	45
M 1109	59	49	45
M 1409	79	69	63
M 1509	89	79	69
M 1709	79	69	63
M 1724	89	79	69

PRIX A LA PIECE	Par 2	Par 6	Par 12 et +
BROTHER (suite)			
HR 10/15/20/25	69	60	55
HR 30	79	69	63
HR 35	79	69	63
HR 40	79	69	63
PANASONIC			
KXP 110	59	55	49
KXP 120	59	55	49
KXP 1031	59	55	49
KXP 1080	69	60	55
KXP 1081	59	55	49
KXP 1082	69	60	55
KXP 1083	69	60	55
KXP 1090	69	60	55
KXP 1091	69	60	55
KXP 1092	69	60	55
KXP 1524	79	69	63
KXP 1592	89	79	69
KXP 1595	89	79	69
ATARI			
600 SERIE	59	49	45
800 SERIE	59	49	45
825	59	49	45
1025	69	60	55
1029	69	60	55
SDM 121	79	69	63
SDM 124	59	55	49
XDM 121	59	49	45
XMM 801	59	49	45
XMM 804	59	49	45
XTM 201	59	49	45
COMMODORE			
MPS 801	59	49	45
MPS 802	59	49	45
MPS 803	59	49	45
MPS 1000	59	49	45
MPS 1200	59	49	45
MPS 2000	79	69	63
MPS 2000C	89	79	69
MT 80	59	55	49
FUJI			
PD 80	59	44	49
FUJITSU			
DX 2100	79	69	63
DX 2200	79	69	63
DX 2300	89	79	69
DX 2400	89	79	69

Pour d'autres modèles de rubans d'imprimantes, nous consulter.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

DISQUETTES VIERGES 3P

garantie 5 ans - 720 Ko double face double densité, conviennent aux CPC 6128, DD1, FD1

1° **Marque GENERAL** en boitier plastique individuel avec étiquettes et jaquettes .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 16,95 F**

2° **Marque AMSOFT** en boitier carton individuel avec étiquette .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 20,90 F**

LECTEURS DISKS

FD1 AMSTRAD **1490F**
2e lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 6128

DD1 AMSTRAD + DISC TOPTEN **1790F**
1er lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 464

VORTEX F1X **2790F**
2e lecteur de disquette 5"1/4 708 Ko pour CPC 6128

PERIPHERIQUES INTERFACES

JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 .... **690F**
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

E 108 .... **590F**
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

E 101 .... **690F**
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

E 102 .... **690F**
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

E 103 .... **690F**
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 .... **790F**
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 .... **740F**
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 .... **1250F**
Programmateur d'Eproms

E 109 .... **450F**
Extension RAM 64 Ko

E 110 .... **1195F**
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK **60F**
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

EM1 .... **490F**

CARTOUCHE EPROM 16 Ko **990FF**

CARTE MULTI SERVI **990F**
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

INTERFACE SERIE RS 232 .... **590F**
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

PERIPHERIQUES VIDEO

LES DIGITALISEURS D'IMAGES

DIGITALISEUR ARA SECAM **1090F**
Jagot et Léon - Se connecte soit par une prise peritel, soit par une prise RCA à une source vidéo telle que caméra ou magnétoscope

OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES GENERAL

Ces offres forment un ensemble composé d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement. Les disquettes sont conditionnées par 10 pièces avec étiquettes. Il ne s'agit pas de disquettes en vrac. Marque à notre choix selon arrivages.

OFFRE BUDGET CPC N° 1 489F
Pour 25 disquettes + coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139F = 489F
soit la disquette 3 P DD : 14F pièce

OFFRE BUDGET CPC N° 2 850F
Pour 50 disquettes + coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175F =850F
soit la disquette 3 P DD : 13,50F pièce

DIGITALISEUR VIDI **1490F**
POWER PRODUCTS - Digitaliseur semi-pro, se connecte à une source vidéo par une connection RCA vidéo composite

SCANNER

SCANNER DART **855F**
L'analyseur DART se branche sur la tête d'impression de l'Amstrad DMP 2160. L'affichage pour contrôle sur le moniteur se fait ligne par ligne, avc réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes

ADAPATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD **495F**

PROMOTION

Banc de reproductiion KAISER RB3
+ dispositif d'éclairage RB3
+ caméra n/b MONACOR
avec objectif **3590F**

COPIEURS

MULTIFACE II + ... **645F**
Nouvelle interface sur cartouche encore plus performante que Multiface, ce matériel permet sans notion de programmation d'effectuer des copies de sauvegarde des logiciels les plus récents.

DISCOLOGY version 5.1 .... **350F**
Le plus célèbre des copieurs sur CPC. Il s'agit d'un éditeur-copieur exploreur 100 % langage machine. Il comprend quatre modes d'édition combinant ASCII, HEXADECIMAL, OCTAL, BINAIRE. Il permet le désassemblage direct et le listage automatique des programmes Basic. Il permet la réparation automatique des secteurs endommagés, la gestion automatique des extensions mémoire et la copie des fichiers.

PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

UTILITAIRE SOURIS AMX

AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128 .... **790F**
L'AMX MOUSE existe en version disk et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. 4 logiciels l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants. ICONES qui est un logiciel de création d'icônes dans une matrice 16x16. CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART. AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter.

MOUSE MATE **85F**
Tapis souris en néoprène, favorise considérablement la rotation de la boule.

SYNTHETISEURS DE SONS

SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE **545F**
OFFRE IMBATTABLE - pour CPC 464/6128 - Existe en version disk et cassette. Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction.

SYNTHE TECHNIMUSIQUE + 1 ENCEINTE ASSERVIE **645F**

AMDRUM **590F**
Système de batterie digitale pour CPC 464, 664,6128
Les caractéristiques sont les suivantes : 8 sons de batterie préenregistrés. Fonctionnement en temps réel ou programmation sur l'écran. Logiciel sur cassette transférable sur disquette. D'autres sons peuvent être créés. Plus de 1000 rythmes programmés. Des airs peuvent être enregistrés sur disk ou cassette. Polyphonique. Se branche sur votre chaine hi fi.

CRAYONS OPTIQUES

ELECTRIC STUDIOPEN 464 .... **395F**
Le plus réputé des crayons optiques et aussi le plus vendu. Programme graphique très complet. Demandez une démonstration chez GENERAL.

ELECTRIC STUDIOPEN 6128 .... **435F**
Idem Studiopen 464 mais programme sur disquette.

STYLO DART (sur cassette) **395F**

STYLO DART (sur disquette) **435F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

MANETTES DE JEUX

QUICK SHOT 1 .... **69F**
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.



QUICK SHOT 2 .... **89F**
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.



QUICK SHOT 2 TURBO . **139F**
Joystick à micro contacts, 6 directions, de SPECTRAVIDEO. Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX **149F**
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

JOYSTICK PRO 500 .... **195F**
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

GENERAL STICK **270F**
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

JOYSTICK COBRA **495F**
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complête. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN **1190F**
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

TELEMATIQUE

MENTEL CPC **450F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC **580F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC **680F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 .... **1490F**
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus **1990F**
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 .... **2750F**
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

MERCITEL CPC 1 .... **1290F**
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR MONO **140F**

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR MONO **150F**

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR COULEUR . **150F**

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR COULEUR . **150F**

HOUSSES IMPRIMANTES **80F**

HOUSSE UNITE DISQUETTE **55F**

HOUSSE DPM 2000 .... **80F**

HOUSSE LX 80 .... **80F**

HOUSSE CENTRONICS **80F**

HOUSSE OKIMATE 20 .... **80F**

HOUSSE FUJI PD 80 .... **80F**

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ **69F**
500 feuilles format A4, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ **99F**
500 feuilles format A3, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm **85F**
le 1000 sur paravents bandes Caroll

CABLES DE LIAISON

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK **170F**
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher deux joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex.: 2 Quickshot II ou 1 Quickshot I et un PRO 500.

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE **175F**
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

CABLE FD1 .... **175F**
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC **60F**
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 .... **135F**
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128 .... **185F**

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK **70F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI **60F**

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT **99F**
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 .... **95F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" **149F**
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464 .... **75F**
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. c'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES **179F**
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de règler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi vous n'avez plus de problème de chargement dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit de déplacer la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

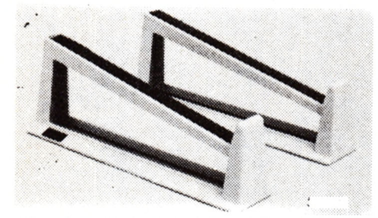
FILTRES ECRANS

POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 .... **160F**
pour 464 et 6128

POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 .... **190F**
pour 464 et 6128
Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

SUPPORT ECRAN ORIENTABLE **250F**
Support écran orientable à 360° de latitude et 20° de longitude. Très pratique.

UNIVERSAL PRINTER STAND **139F**



Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante.

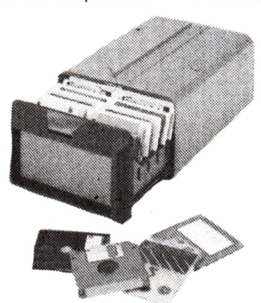
BOITES DE RANGEMENT

DD 14 .... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Coloris gris.

YUD 35 .... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Transparente.

DS 40L sans clé **69F**
DS 40L avec clé **139F**
Boite 40 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

MEDIABOX POSSO **139F**
Boite de 40 à 150 disquettes 3" avec intercalaires.



C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

YA 6090 sans clé **129F**
YA 6090 avec clé **175F**
Boite 90 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

JET EXECUTIVE **119F**
Pochette 20 disquettes 3" type sacoche.

EXTENSIONS MÉMOIRES

EXTENSION VORTEX 256 Ko **1190F**
Extension mémoire pour 464/664. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2.

EXTENSION VORTEX 512 Ko **1590F**
Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

EXTENSION DK TRONICS 64 Ko **599F**
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

STATION MICRO AMSTRAD

Pour les heureux possesseurs d'un micro AMSTRAD 464 ou 6128 équipé d'un moniteur couleur CTM-644, pour un prix très attractif, GENERAL leur propose :
UN ADAPATATEUR TELEVISION pour regarder leurs émissions favorites sur le moniteur couleur de leur micro ;
UN RADIO REVEIL PO/GO/FM pour se réveiller en musique, en rythme, de bonne humeur ;



UN JOYSTICK pour jouer (à deux si vous en avez déjà un) aux mille jeux disponibles sur les micros Amstrad ;
15 PROGRAMMES DE JEUX PALPITANTS
UN BUREAU pour ranger le tout, en gardant votre micro toujours prêt à jouer.
Compte tenu de la relative pénurie de ce produit, nous vous conseillons vivement de le réserver au magasin avant les fêtes de Noël !

OFFRE LIMITÉE **1290F**
Cadeau GENERAL : COURS AUTOFORMATION CPC SUR DISQUETTE 3 POUCES

PACK EDUCATIF



pour AMSTRAD CPC avec lecteur disk - Problèmes mathématiques (CM1/CM2) - Vocabulaire (CM1/CM2/6e/5e - Amscom, règles sur les mots (CE1/CE2/CM1/CM2) - Amstern, règles de grammaire (CE1/CE2/CM1/CM2) - Memoram, dictées (CE2/CM1/CM2/6e) - Tables d'opération (CP/CE1/CE2/CM1/CM2/6e) - Decim, nombres décimaux (CE1/CE2/CM1/CM2/6e/5e) - Géographie (CM1/CM2/6e/5e/4e/3e).

195F au lieu de 295F

COURS AUTOFORMATION



PRINCIPAUX SUJETS TRAITÉS : Tout sur une bonne utilisation du clavier - La première instruction - Aide à la programmation - Introduction au basic - Couleurs et graphismes - production du son - Le lecteur de disquettes : disquettes, formattage, noms de fichiers, programmes sous forme de fichier ASCII, programmes protégés, sauvegarde de zones de la mémoire, fusion de programmes, suppression de fichiers, comment changer le nom des fichiers...

OFFRE SPECIALE POUR CPC 6128
195F au lieu de 345F

NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU

MUSIQUE : INTERFACE MIDI + SEQUENCEUR 8 PISTES CLAVIUS

Métronome - Bouclage sur chaque piste - MIDI sur les 16 canaux - Synchro MIDI - Pré-mixage des pistes - Sauvegarde des séquences - Fenêtres - Bloc-note.

1490F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE



DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant sa première année d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels de Paris. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

LES COMPILATIONS DE MEGASOFTS CPC

LES GEANTS DE L'ARCADE 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
STREET FIGHTER + SIDEARMS + BIONIC COMMANDO + GUNSMOKE + DESOLATOR + SCHAKLED

COMMAND PERFORMANCE
cassette : 139 F disquette : 189 F
MERCENARY + HARD BALL + ARMAGUEDON MAN + LEVIATHAN + BOBSLEIGH + SCHAKLED + TRANTOR + CHOLO + XENO + 10TH FRAME

TEN MEGA GAMES III
cassette : 145 F disquette : 189 F
LEADER BOARD + 10TH FRAME + LAST MISSION + FIRELORD + ROCK + RANARAMA + FIGHTER PILOT + IMPOSSIBLE + CITY SLICKER + DRAGON TALK

HISTORY IN THE MAKING
cassette : 185 F disquette : 229 F
LEADER BOARD + EXPRESS RIDER + IMPOSSIBLE MISSION + SUPER CYCLE + GAUNTLET + BEACH HEAD + INFILTRATOR + KUNG FU MASTER + SPY HUNTER + ROAD RUNNER + BRUCE LEE + GOONIES + WORLD GAMES + RAID

LES BEST DE US GOLD
cassette : 149 F disquette : 199 F
OUTRUN + GAUNTLET 2 + CALIFORNIA GAMES + 720° + ROLLING THUNDER

12 JEUX EXCEPTIONNELS
cassette : 129 F disquette : 149 F
CYNERNOID + DEFLECTOR + MASK + BLOOD BROTHERS + NEBULUS + HERCULES + NORTH STAR + EXOLON + LES MAITRES DE L'UNIVERS + VENOM STRIKE BACK + MARAUDER + RANARAMA

OCEAN DYNAMITE
cassette : 149 F disquette : 199 F
PLATOON + PREDATOR + KARNOV + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL + SALAMANDER + DRILLER + GRYZOR

GAME, SET AND MATCH
cassette : 129 F disquette : 179 F
TENNIS + HYPER SPORT + PING PONG + FOOT + GOLF + BASEBALL + BOXING + POOL + SUPER DECATHLON

GAME, SET AND MATCH 2
cassette : 149 F disquette : 199 F
MATCH DAY II + BASKET MASTER + SUPER HANG ON + CHAMPIONSHIP SPRINT + TRACK AND FIELD + CRICKET + SNOOKER + GOLF

FORCES MAGIQUES
cassette : 149 F disquette : 199 F
LA PANTHERE ROSE + WESTERN GAMES + CLERVER AND SMART + OPERATION NEMO + DAKAR 4X4

LES AS DU CIEL
cassette : 149 F disquette : 199 F
ADVANCED TACTICAL FLIGHT + ACE + SPITFIRE 40 + TOMAHAWK + AIR TRAFFIC CONTROL + STRIKE FORCE HARRIER

FIST AND THROTTLES
cassette : 129 F disquette : 189 F
ENDURO RACER + BUGGY BOY + IKARI WARRIOR + DR DRAGON'S LAIR + THUNDERCATS

FRANK BRUNO'S BIG BOX
cassette : 139 F disquette : 179 F
FRANK BRUNO BOXING + AIRWOLF + BOMB JACK + SABOTEUR + GHOST'N GOBLINS

LES FUTURISTES
cassette : 149 F disquette : 199 F
BOB MORANE SCIENCE FICTION + SAPHIR + MINE AUX DIAMANTS + ANTHROPE

SIMULATION PACK
cassette : 145 F disquette : 195 F
GRAND PRIX 500 + QUAD + SUPERSKI

LES DEFIS DE TAITO
cassette : 139 F disquette : 199 F
TARGET RENEGADE + ARKANOID I + ARKANOID II + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT

GOLD SILVER BRONZE
cassette : 145 F disquette : 239 F
23 EPREUVES SPORTIVES

LEADERBOARD "PAR 3"
cassette : 145 F disquette : 169 F
LEADERBOARD + LEAD TOURNAMENT + W. CL. LEADERBOARD

KARATE ACE
cassette : 115 F disquette : 175 F
KUNG FU MASTER + BRUCE LEE + UCHIMATA + THE WAY OF TIGER + ADVENGER + SAMOURAI TRILOGY + THE WAY OF EXPLODING FIST

ARCADE ACTION
cassette : 109 F disquette : 179 F
BARBARIAN + RENEGADE + SUPERSPRINT + RAMPAGE + INTERNATIONAL KARATE 2

LES GEANTS DE L'ARCADE
cassette : 115 F disquette : 195 F
ROADRUNNER + INDIANA JONES + RYGAR + GAUNTLET DEEP DUNG

LA COLLECTION KONAMI
cassette : 115 F disquette : 185 F
JACKAL + SHAOLIN ROAD + NEMESIS + JAILBREAK + YEAR KUNG FU + YEAR KUNG FU 2 + GREEN BERET + HYPER SPORT + PING PONG + KONAMI

TOP TEN COLLECTION
cassette : 99 F disquette : 159 F
SABOTEUR 1 + SABOTEUR 2 + SIGMA 7 + CRITICAL MASS + AIRWOLF + THANATOS + DEEP STRIKE + COMBAT LYNX + BOMB JACK 2 + TURBO ESPRIST

OCEAN STAR HITS 2
cassette : 89 F disquette : 159 F
ARMY MOVES + MUTANT + WIZZBALL + HEAD OVER HEALS + COBRA + TANK

ALBUM EPYX
cassette : 95 F disquette : 185 F

ALBUM LORICIEL disquette : 169 F

ALBUM DIGITAL
cassette : 95 F disquette : 139 F

IMAGINE ARCADE HITS
cassette : 109 F disquette : 139 F
ARKANOID + GAME OVER + MAD MAX + LEGEND OF KAGE + SLAP FIGHT + YEAR KUNG FU 2

OCEAN ALL STARS HITS
cassette : 89 F disquette : 139 F

LES AS DE L'ESPACE
cassette : 139 F disquette : 189 F
XEVIOUS + CYBERNOID + NORTH STAR + ZYNAPS + TRANTOR + EXOLON

SUPREME CHALLENGE
cassette : 119 F disquette : 199 F
TETRIS + ELITE + STARGLIDER + SENTINEL + ACE 2

LES NEWS MEGASOFTS

A 320	cassette : 145 F	disquette : 195 F
ACTION SERVICE	cassette : 129 F	disquette : 179 F
AFTER BURNER	cassette : 115 F	disquette : 159 F
AIRBORNE RANGER	cassette : 179 F	disquette : 225 F
ALIEN SYNDROME	cassette : 89 F	disquette : 135 F
ARCADE WIZARD	cassette : 99 F	disquette : 145 F
BARBARIAN (PSYNO)	cassette : 89 F	disquette : 135 F
BARBARIAN 2	cassette : 89 F	disquette : 139 F
BATMAN	cassette : 99 F	disquette : 149 F
BOMBUZAL	cassette : 89 F	disquette : 139 F
BUTCHER HILL	cassette : 89 F	disquette : 139 F
CARRIER COMMANDE	cassette : 139 F	disquette : 189 F
CHICAGO 30'S	cassette : 109 F	disquette : 145 F
CORPORATION	cassette : 89 F	disquette : 135 F
DARK FUSION	cassette : 89 F	disquette : 139 F
DOUBLE DRAGON	cassette : 99 F	disquette : 149 F
DRAGON NINJA	cassette : 109 F	disquette : 145 F
DYNAMIC DUO	cassette : 109 F	disquette : 145 F
ECHELON	cassette : 129 F	disquette : 150 F
EMMANUELLE		disquette : 189 F
FISH	cassette : 129 F	disquette : 185 F
FOOTBALL MANAGER 2	cassette : 135 F	disquette : 189 F
GALACTIC CONQUEROR	cassette : 129 F	disquette : 169 F
GARY L. HOT SHOOT	cassette : 95 F	disquette : 135 F
G.I. HERO	cassette : 85 F	disquette : 135 F
INDIAN MISSION		disquette : 155 F
IRON HAND	cassette : 99 F	disquette : 145 F
IRON HOUSE	cassette : 90 F	disquette : 140 F
IRON LORD	cassette : 149 F	disquette : 185 F
JUNGLE BOOK		disquette : 235 F
LIVE AND LET DIE	cassette : 105 F	disquette : 155 F
MEUTRE A VENISE	cassette : 139 F	disquette : 190 F
MOTOR MASSACRE	cassette : 95 F	disquette : 139 F
NETHER WORLD	cassette : 95 F	disquette : 139 F
NIMITZ	cassette : 89 F	disquette : 155 F
NORTH AND SOUTH	cassette : 145 F	disquette : 189 F
OPERATION WOLF	cassette : 99 F	disquette : 149 F
PAC LAND	cassette : 95 F	disquette : 139 F
PAC MANIA	cassette : 109 F	disquette : 160 F
PUFFY'S SAGA	cassette : 135 F	disquette : 169 F
RAMBO 3	cassette : 89 F	disquette : 139 F
RETURN OF THE JEDI	cassette : 95 F	disquette : 139 F
REX	cassette : 89 F	disquette : 159 F
ROADWARS	cassette : 89 F	disquette : 135 F
ROBOCOP	cassette : 99 F	disquette : 149 F
R TYPE	cassette : 109 F	disquette : 159 F
SECRET DEFENSE	cassette : 129 F	disquette : 190 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES GIGA-NOUVEAUTES CPC

- **APPRENDS MOI A LIRE (CP)** Disquette : 195 F
- **APPRENDS MOI A LIRE (MATERN/CP)** Disquette : 195 F
- **ASSOCIE** Disquette : 199 F
- **ATELIER DES PUZZLES (MATERN/CE)** Disquette : 95 F
- **BALADE AU PAYS DE BIG BEN (6e/5e)** Cassette : 180 F Disquette : 225 F
- **BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS (6e/SECONDE)** Disquette : 720 F
- **BALADE AU PAYS DE L'ECRIT (CE/CM)** Cassette : 160 F Disquette : 180 F
- **BALADE OUTRE RHIN (6e/5e)** Cassette : 180 F Disquette : 225 F
- **BALLADE A COLOGNE** Disquette : 195 F
- **BALLADE A SEVILLE** Disquette : 195 F
- **BALLADE AU PAYS DE L'ECRIT (CE/CM)** Cassette : 160 F
- **BARRE L'INTRUS** Disquette : 199 F
- **BOSSE DES MATHS 3e** Disquette : 195 F
- **BOSSE DES MATHS 4e** Disquette : 195 F
- **BOSSE DES MATHS 5e** Disquette : 195 F
- **BOSSE DES MATHS 6e** Disquette : 195 F
- **CONJUGUER (CE/CM)** Disquette : 95 F
- **CREER JOUER AVEC MATHS** Disquette : 229 F
- **DECOUVERTE DE L'HOMME (4e/3e)** Disquette : 195 F
- **DECOUVERTE DE LA TERRE (4e/3e)** Disquette : 195 F
- **DECOUVERTE DE LA VIE (6e/5e)** Disq. : 195 F
- **DESTINATION MATHS CE1/CE2, CM1/CM2** Disquette : 199 F
- **DIDACT ENGLISH ORTH GRAM BTS** Disquette : 220 F
- **DIDACT ENGLISH ORTH GRAM COL** Disquette : 220 F
- **DIDACT ENGLISH ORTH GRAM LYC** Disquette : 220 F
- **ECRIRE SANS FAUTES VOL 1 (6e/5e)** Disquette : 195 F
- **ECRIRE SANS FAUTES VOL 2 (6e/5e)** Disquette : 195 F
- **EDUC MATERNELLE** Disquette : 200 F
- **EDUC MATERNELLE 2** Disquette : 220 F
- **ENIGME A MADRID (4e/3e)** Disq. : 145 F
- **ENIGME A MUNICH (4e/3e)** Disq. : 225 F
- **ENIGME A OXFORD (4e/3e)** Cassette : 180 F Disquette : 225 F
- **EQUATIONS** Cassette : 180 F Disquette : 225 F
- **ESPACE ET SOLIDE** Disquette : 199 F
- **ESPAGNOL (1re/TERM)** Disquette : 195 F
- **EXAMS** Disquette : 220 F
- **FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTE (6e)** Disquette : 195 F
- **FRANÇAIS CE2** Disquette : 225 F
- **FRANÇAIS CM** Cassette : 170 F Disquette : 200 F
- **FRANÇAIS CM1** Disquette : 225 F
- **FRANÇAIS CM2** Disquette : 225 F
- **FRANÇAIS CP/CE1** Disquette : 225 F
- **FRANÇAIS (1re/TERM)** Disquette : 195 F
- **FRANÇAIS REUSSITE 3e** Disquette : 150 F
- **FRANÇAIS REUSSITE 4e** Disquette : 150 F
- **FRANÇAIS REUSSITE 5e** Disquette : 150 F
- **FRANÇAIS REUSSITE 6e** Disquette : 150 F
- **FRANÇAIS SON (CP/CM)** Cassette : 170 F Disquette : 200 F
- **GEODYSSEE PACK (6e/3e)** Disq. : 850 F
- **GEOGRAPHIE (1re/TERM)** Disq. : 195 F
- **GEOGRAPHIE PRIMAIRE** Disq. : 220 F
- **GEOMETRIE (2e cycle)** Disq. : 225 F
- **GRAMMAIRE (6e/5e)** Disquette : 220 F
- **HISTOIRE (1re/TERM)** Disquette : 195 F
- **IL ETAIT UNE FOIS (8/12 ans)** Disq. : 149 F
- **J'APPRENDS A ECRIRE (MATERN/CP)** Disquette : 150 F
- **J'APPRENDS A LIRE (MATERN/CP)** Disquette : 150 F
- **J'APPRENDS A OBSERVER (MATERN/CP)** Disquette : 150 F
- **J'APPRENDS LES NOMBRES (MATERN/CP)** Disquette : 150 F
- **LANGUE FRANÇAISE 3e** Disq. : 195 F
- **LANGUE FRANÇAISE 4e** Disq. : 195 F
- **LANGUE FRANÇAISE 5e** Disq. : 195 F
- **LANGUE FRANÇAISE 6e** Disq. : 195 F
- **LANGUE FRANÇAISE VOL 1 (4e/3e)** Disquette : 195 F
- **LANGUE FRANÇAISE VOL 1 (6e/5e)** Disquette : 195 F
- **LANGUE FRANÇAISE VOL 2 (4e/3e)** Disquette : 195 F
- **LANGUE FRANÇAISE VOL 2 (6e/5e)** Disquette : 195 F
- **LECTURE CP** Disquette : 220 F
- **MATHS 2e CYCLE** Disquette : 290 F
- **MATHS 3e** Cassette : 175 F Disquette : 220 F
- **MATHS 4e** Cassette : 175 F
- **MATHS 5e** Disquette : 220 F
- **MATHS 5e/4e** Cassette : 175 F Disquette : 220 F
- **MATHS 6e** Cassette : 175 F Disquette : 220 F
- **MATHS 6e/5e** Disquette : 225 F
- **MATHS B (1re/TERM)** Disquette : 195 F
- **MATHS C ET E (1re/TERM)** Disq. : 195 F
- **MATHS CE** Cassette : 175 F Disquette : 220 F
- **MATHS CE2** Disquette : 225 F
- **MATHS CM** Cassette : 175 F
- **MATHS CM1** Disquette : 225 F
- **MATHS CM2** Disquette : 225 F
- **MATHS CP/CE1** Disquette : 225 F
- **MATHS D (1re/TERM)** Disquette : 195 F
- **MATHS 2e CYCLE** Cassette : 175 F
- **MATHS 2e CYCLE 2** Cassette : 175 F Disquette : 245 F
- **MATHS SUCCES 3e** Disquette : 149,90 F
- **MATHS SUCCES 4e** Disquette : 149,90 F
- **MATHS SUCCES 5/6 ANS** Disq. : 150 F
- **MATHS SUCCES 5e** Disquette : 150 F
- **MATHS SUCCES 6e** Disquette : 150 F
- **MATHS SUCCES CM** Disquette : 150 F
- **MATRICES** Disquette : 220 F
- **MEMORISE** Disquette : 199 F
- **MONTE CRISTO 6e/5e** Disquette : 195 F
- **MOTS CROISES MAGIQUES (MATERN/CE)** Disquette : 95 F
- **MULTICOURS 6e** Disquette : 245 F
- **MULTICOURS 5e** Disquette : 245 F
- **MULTICOURS 4e** Disquette : 245 F
- **MULTICOURS 3e** Disquette : 245 F
- **NOM DE L'HERMINE 5e** Disquette : 220 F
- **OBJECTIF EUROPE 4e/3e** Disq. : 195 F
- **OBJECTIF FRANCE 4e/3e** Disq. : 195 F
- **OBJECTIFS MONDE 1 (6e)** Disq. : 195 F
- **OBJECTIF MONDE 2 (5e)** Disq. : 195 F
- **ORTHO CM** Disquette : 200 F
- **ORTHOGUS VOL 1 CM1, CM2, 6e** Disquette : 245 F
- **ORTHOGUS VOL 2 CM1, CM2, 6e** Disquette : 245 F
- **PHYSIQUE/CHIMIE (1re/TERM)** Disquette : 195 F
- **POLYNOMES** (2e cycle) Disq. : 229 F
- **PETITS COLORIAGES MALINS 1** Disquette : 149 F
- **PETITS COLORIAGES MALINS 2** Disquette : 149 F
- **STATISTIQUES (1re/TERM)** Disq. : 220 F
- **TROUBADOUR** Cassette : 175 F Disquette : 199 F
- **VIE ET MORT DES DINOSAURES (9/12 ans)** Disquette : 149 F
- **VISA POUR HYDE PARK (6e)** Disquette : 220 F
- **VOLEURS de TEMPS** (5/8 ans) Disq. : 199 F

LOGICIELS POUR CPC

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX

Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

ACROJET

Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

SILENT SERVICE

Cassette **99 F** Disquette **159 F**
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS

Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

COLOSSUS CHESS IV

Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

PSYCHOTEST

Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

SCRABBLE

Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

COMPILATIONS

DISK "50"

Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

HITS Nº 1

Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS Nº 2

Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS Nº 3

Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

MGT + BACTRON

Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

OCEAN'S ALL STAR HITS

Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN

Cass. 8409 **180 F** Disq. 8429 **225 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CARTE D'EUROPE

Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

COURS DE SOLFEGE 1

Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LOGICIELS POUR CPC

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maîtrisé la première partie.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

FRANCE GEO
Disq. 8584 **245 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équation...

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ere et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géometrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homeothetie, similitude) sur des figures simples (carre, triangle, cercle).

GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les regles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pedagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont ete crées par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Realise par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires a la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement explique.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **220 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement interessant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symetries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **220 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, decomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inequations.

MATHS 3
Cassette **175 F** Disquette **220 F**
Algebre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonometrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **175 F** Disquette **295 F**
Niveau seconde a terminale. Edite par MICRO C. Equations du second degre avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unites, integrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites recurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **245 F**
Algèbre de seconde a terminale. Edite par MICRO C. Image par application affinee, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposees, courbes definies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinematique), courbes definies par une integrale.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Disq. 8280 **170 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Tres utile.

UTILITAIRES

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'éxécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **279 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **349 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

ECHOSOFT
Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

HERCULE II
Disquette **395 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulierement, HERCULE est mis a jour et ces modifications vous sont proposees sur support magnetique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possedez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante a l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caracteres. Programme les differentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans parametrables. Trame. Agrandissment. Deplacement. Selection fenêtres.

L'INTERPRETE II
Disquette **290 F**
La majorite des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels preferes. La demarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particuliere. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots a la fois. Repere automatiquement sur la disquette les textes a traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inferieur a celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transferant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de recuperer les programmes et les presentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affiches en permanence a l'ecran.

APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

CALCUMAT
Disq. 8675 **390 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destine aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilites mathematiques sont etendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonometriques notamment. L'edition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destine aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilite vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Presente de façon claire, vous entrez vos donnees et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succes incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel ideal pour toute manipulation de fichiers enormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de realiser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **390 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de creer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnee par la presentation d'un devis clair, soigne et financierement realiste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particuliere.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE



LOGICIELS POUR CPC

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**

DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**

Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE (PC 6128)
Disq. 8096 **399 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célèbre, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

TASWORD + MAILMERGE
Cass. **299 F** Disk. 8472 **399 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **390 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Logiciel de chez LOGYS, édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise de 50 salariés. Eédite le journal des payes et calcule les différentes charges...

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **590 F**
Compilation de.3 logiciels : Calcumat, Datamat et Textomat.

LIBRAIRIE POUR AMSTRAD CPC

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7 **129 F**
Pour ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples.

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application N° 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **135 F**

AMSTRAD EN FAMILLE
PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage.. Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **145 F**

SUPER JEUX AMSTRAD
PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **140 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION
SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action.
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX
Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2
SYBEX
Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M
SYBEX
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15
Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
PCW **295 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128
Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels.
Code 8811 **199 F**

JEUX D'ACTION	SYBEX	**58 F**
GUIDE DU GRAPHISME	SYBEX	**108 F**
CP/M 2.2	SYBEX	**128 F**
GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS	SYBEX	**128 F**
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	SYBEX	**108 F**
ASTROCALC	SYBEX	**148 F**
CPM+	SYBEX	**148 F**
GUIDE DU LOGO	SYBEX	**128 F**
GAGNEZ AUX COURSES	SYBEX	**98 F**
LOCOSCRIPT	SYBEX	**110 F**
JEUX D'AVENTURES	SYBEX	**128 F**
GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER	SYBEX	**108 F**
SONS ET GRAPHISMES EXPLORES	SYBEX	**98 F**
BASIC AMSTRAD METHODES PRATIQUES	PSI	**105 F**
CP/M SUR AMSTRAD CPC, PCW ET C 128	PSI	**100 F**
GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD	PSI	**145 F**
PERIPHERIQUES ET FICHIERS AMSTRAD CPC	PSI	**120 F**
SUPER JEUX AMSTRAD	PSI	**140 F**

SERVICE VPC

Amis de Province, ce service est fait pour vous

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 20 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, poste 436).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT POSTAL :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre M. TREILLET, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel.

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour les softs
  50 F pour les accessoires et les imprimantes
  120 F pour les machines.

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par :

☐ Contre-remboursement ☐ Carte Bleue*
☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue | Date expir. CB

16 %

NOM Prénom
N° Rue
Code Postal
Ville
Tél.

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : ....

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date : ....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités

OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures. La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte avec, après la première commande, un paiement à réception de facture ;
2°) un financement personnalisé (crédit ou location-vente) ;
3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.



Revendeurs, professionnels de la micro, nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans nos annonces. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au ☎ **42.06.50.50, poste 39.**

ETUDIANTS, désormais vous avez droit au tarif "Collectivités" chez GENERAL : En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.

• Urgent ! Vds jeux originaux pour CPC 6128 : Roadblasters (80F), les 4 Saisons (éducatif, 50F), Turbo Cup (avec la voiture, 130F), ou les échange contre Cpt Blood, Cybernoïd 2, Titan ou Batman 2 (orig. avec notice). Nicolas Maury, groupe scolaire. Livinhac-le-Haut, 12300 Decazeville. Tél. : 65 63 36 92 (après 18h).

• Echange jeux et utilitaires originaux pour CPC 6128. Possède news : Operation Wolf, Rambo 3, Galactic Conqueror, Thunder Blade. Cherche aussi synthé. voc., et vds Textomat (traitement de texte - original, notice fr. et boîte). Vincent Tamet, Esturzet, 42440 Les Solles. Tél. : 77 24 70 19 (20h).

• NOUVEAU club informatique. Pour Amstrad, louons K7 et D7 à prix défiant toute concurrence (15 à 35 F). Zone Les Angles, Villeneuve, Avignon. Stock limité. Stéphane Hernandez, 5, impasse des Cades, 30133 Les Angles. Tél. : 90 25 21 69 / 90 25 34 91.

• Vds lecteur D7 NEUF DDI-1 avec interface pour CPC 464. Valeur 1 800 F, cédé 900 F. Urgent. Tél. : 80 46 15 24 (demander M. Paul).

• Exceptionnel, vds Amstrad CPC 464 monochrome + joystick + revues + manuel d'utilisation + environ 100 jeux récents et originaux. Le tout pour 2 500 F seul. David Santos, 25, rue de Lursaluce à Beignac, 33210 Langon. Tél. : 56 76 86 52.

• Vds moniteur monochrome GT 65 peu cher. Poss. échange log. orig. (Operation W., 1943...). Pas sérieux s'abstenir. Vincent Yviquel, 31, rue de la Vallée, 44190 Clisson. Tél. : 40 36 05 25 (après 19h).

• Vds ou éch. originaux pour CPC 6128 : Cpt Blood (80 F), They Sold a Million 2 et 3 (50 F chaque), compil. (Avenger + Convoy Raider + West Bank + Future Knight) pour 40 F, Se Axe pour 664 seul. (70 F). Sébastien Gourves, 13, rue des Bruyères, 29263 Locmaria-Plouzané. Tél. : 98 48 52 51.

• Vds D7 originales pour 6128 Robocop, Game Set et Match 2. Peu servies. 100 F et 120 F (valeur double). Cherche aussi l'Arche du Cpt Blood, pour peu cher. Patrick Guilhem, 181, rue Caponière, 14000 Caen. Tél. : 31 86 60 88.

• Vds CPC 664 couleur + kit téléchargement + joystick + D7 originales jeux et utilitaires (Wordstar, DBase...) : 2 500 F. (donne avec lect. 3 p 1/2 mu sans alim.). Vds aussi 64 K DK : 400 F, et DMP 2000 : 1 000 F. Thierry Raviat, 12, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (1) 46 36 60 86.

• Cherche K7 originale de Frankie Goes to Hollywood (jeu). Welcome à celui qui me l'enverra (je paie qd même). Faire offre à José Irjud, 8, rue des Corbières, 31700 Blagnac. Tél. : 61 71 94 76.

• Vds CPC 6128 couleur + joystick + nbx jeux originaux (Gryzor, Bombjack 1 et 2, Solomon's Key...) + revues + housses de protection, état impec. (acheté juin 88). Valeur : + de 8 000 F. Vendu : 2 500 F. Eric Jennet, 8, av. Boileau, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (1) 48 80 73 57.

• Urgent ! Vds CPC 464 mono + jeux originaux : 1 000 F. Samy Retier-Martin, 34, rue du Pont-Naturel, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73 36 65 81.

• Cherche contacts pour échange jeux originaux sur CPC 464. Réponse assurée. Fernand Le Bousse, 6, rue Père-Ricard, 29200 Brest. Tél. : 98 45 36 90.

• Vds CPC 6128 coul., tbe + housses + DBase 2, Tas Words, Tas sign, Pagemaker (tous originaux) + joysticks, jeux et livres. Prix : 4 000 F. Stéphane Royer, 6, rue du Poteau, 75018 Paris. Tél. : (1) 46 06 05 85.

• Cherche synthétiseur vocal Techni-Musique pour Amstrad CPC 464, pas trop cher. David Curtet, 5, square du Clos-de-Villain, 91300 Massy. Tél. : (1) 69 30 51 02.

• A saisir. Vds 6128 couleur état neuf (dans emballage d'origine) avec nbx logiciels originaux et lecteur de K7. Le tout, valeur 5 000 F, cédé 3 000 F. Jean-Philippe Aractingi, 96, bd de la Croisette, 06400 Cannes. Tél. : 93 43 97 54 (après 18h).

• Vds jeux originaux pour CPC 6128, dont Kung Fu Master (30 F), Out Run (30 F), Shackled, Gunsmoke (50 F). Poss. d'échanges. Alexandre Pompot, "les Fourmis", 13150 La Guerche sur l'Aubois. Tél. : 43 80 42 78 (après 17h).

• Vds digitaliseur Ara. Acheté Noël 88, tbe. Prix : 1 000 F. Alexandre Lesaffre, Les Gassouillères-Royas, 38440 Saint-Jean-de-Bournay. Tél. : 74 58 69 88, ou 74 56 88 95.

• Urgent ! Vds Amstrad CPC 464 monochrome + jeux originaux + bouquins (cherche acheteur plutôt sur le Maine-et-Loire). Lionel Aubin, La Tour-du-Pin, 49250 Beaufort-en-Vallée. Tél. : 41 54 74 13 (week-end seul.).

• Achète ou éch. log. originaux + notice : AMX Pagemaker, Discologie 5.1, ou autres. Laurent Ripoll, 11, rue Beau-Soleil, 89240 Pourrain.

• Salut ! Cherche un(e) correspondant(e) pour échanges de news originales (seulement). Possède : Dragon Ninja, Savage, Last Ninja 2, Operation Wolf, Game Set et Match 2, Géants de l'Arcade... Surtout, ne pas téléphoner. Ecrire à Sébastien Vildard, 7, rue de l'Orient, 16000 Angoulême.

• Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur mono. + lect. K7 + nbx jeux et utilitaires D7 originales. Prix : 2 500 F (tbe). Tél. : (1) 60 19 11 70.

• Stop affaire ! vds CPC 6128 couleur état neuf (1 an) + 14 jeux D7 orig. + 2 utilitaires + doubleur de joysticks + manette + cordon magnéto + manuel. Valeur : 4 960 F. Vendu : 3 500 F. Benoît Souza, 6, rue des Genêts, 62217 Jillou-les-Mofflaimes. Tél. : 21 58 96 95.

• Vds jeux et utilitaires originaux très bas prix. Cyril Brisset, Sainte-Marguerite, 05000 Gap. Tél. : 92 51 29 15.

• Vds CPC 6128 couleur + FD1 2e lecteur 3 " + DMP 2000 + logiciels et jeux originaux + revues et livres. Prix : 4 000 F. Raymond Depalle, 21, rue des Bimelles, 92310 Sèvres. Tél. : (1) 46 26 77 03.

• Un tout nouveau journal-club vient de paraître. Il est gratuit : vous ne payez que les frais d'envoi (6 timbres à 3,70 F). Contient des PA, classement, échanges, initiation, pokes, concours, infos... Doc. contre 1 timbre à Laurent Duplan, 220, allée des Coucous, 83500 La Seyne sur mer.

• Vds CPC 464 monochrome (K7) + 24 jeux originaux (Sapiens, Barbarian...) + livres + manette, le tout pour 1 200 F à débattre. Pierre-André Mourier, 61, av. de la République, 92120 Montrouge. Tél. : (1) 47 46 17 98.

• Vds softs originaux Ikari Warrior (100 F), Mission (60 F), ou les 2 pour 150 F. Eric Renucci, 21, Campagne l'Evêque, 13015 Marseille. Tél. : 91 03 12 13.

• Vds Amstrad 6128 mono. + DMP 2000 + 50 D7 vierges + 8 D7 originales + 3 livres + 30 revues + Péritel + joystick. Le tout en tbe pour 4 800 F. Patrick Bedez, 4, place de Gail, 67210 Obernai. Tél. : 88 95 09 45.

• Vds CPC 6128 couleur + DMP 1 + drive 5"1/4 + 11 livres + nbses revues + logiciels 3" originaux + 30 D7 3" + 80 5"1/4 + Le Hacker + Quick Joy. Pour 5 900 F. Elie Cohen, 3, place de Gail, 67210 Obernai. Tél. : 88 95 00 45.

• Vds magnétophone + câble Radiola neufs 300 F + émulateur Minitel Mentel (câble + logiciel + notice) neuf 300 F + jeux original K7 the Last V8 (25 F) + le Passager du Temps et 3D Grand Prix D7 100 F et 50 F. Urgent, merci. Demandez Sylvie au 35 61 62 14 (après 18h).

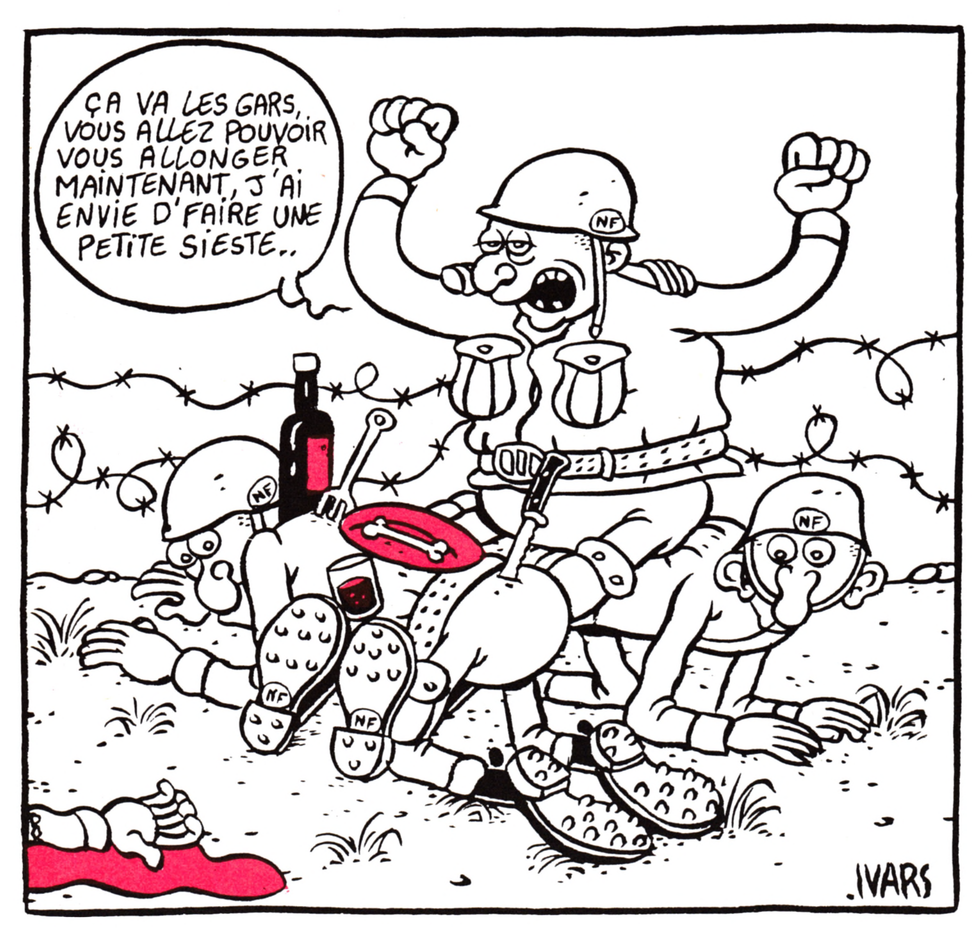
Nom : .... **Prénom :** ....
Adresse : .... **N° Tél.:** ....
Code Postal : .... **Ville :** ....
....
....
....
....

Envoyez votre courrier à M.S.E Service Petites Annonces 53, Av. Lénine 94250 GENTILLY

Les jeunes recrues avaient les yeux ouverts, la lèvre pendante et le cerveau off... Faut dire qu'après une séance d'exercice, menée à rate éclatée par son Ineffable Douceur, ils avaient les jambes aussi molles qu'un loukoum resté un peu trop longtemps sur un radiateur trop chaud. Quant au cerveau, ça faisait longtemps qu'il avait été remplacé par une pile Wondler. Vous savez, celle qui s'use même quand on s'en sert pas et qui vous rafraîchit par tous les temps (car la Wondler est frais...)

AH, LAURE... OU BLANCHE... QUI SERA MA COMPAGNE?

(CORSAGE ; FRISSONS...)



Tiens! Un petit malin nous a envoyé une coupure annotée d'un canard de 1986 où comme quoi qui dirait que dans *Amstradhebdo*, qu'il aurait reconnu que qui, que quoi, quant au style, que la Halle of frime, c'est rien que de la pompe, oh l'autre ! Que de quoi je me mêle ! Que quand je me copie sur moi c'est pas de la pompe, enfin presque, et que s'il avait donné son nom, on aurait fait quelque chose pour cézigue ! Mais c'est pas tout, maintenant qu'on a usé notre paquet de Kleenex sur cette évocation de feu le rhâ lovely bon temps, on donne la suite de The Last Ninja II, the son of the revanche.

NINJA II, SUITE ET END

Sewers - niveau 3.
Traversez deux écrans et, au troisième, allez à droite. Prenez l'outil pour dévisser la plaque et revenez. Sautez par dessus le précipice, sautez celui qui vous sépare d'un ennemi et tronçonnez-le (l'ennemi, pas le précipice !). Ensuite vous verrez une grille par terre. Après l'avoir ouverte, vous descendrez, en gardant bien la tête à gauche. Continuez, prenez la porte du milieu. Quand vous apercevrez une torche à la hauteur de votre taille, sélectionnez la bouteille, placez-vous contre la torche, appuyez sur "P" et vous aurez fabriqué un excellent cocktail Molotov. (Tiens, j'en prendrai bien deux doigts de coktail. Non, crétin pas à la hache les doigts !) Prenez la porte du milieu, sautez les rats. Dans un écran vous distinguerez deux issues. Choisissez celle qui se trouve la plus à droite. Ensuite, vous verrez un crocodile, balancez-lui votre digestif explosif en faisant gaffe de ne pas être trop près.

Opium Factory - Niveau 4
Allez vers le haut. Grimpez à l'échelle et ramassez la carte magnétique. Continuez ensuite sur la grille. Dans une pièce plus loin, vous trouverez une cuisse de poulet dans une gamelle. Revenez vers l'échelle et continuez vers le bas en faisant gaffe aux chariots. A moins que vous ne soyez

"mauvais conducteur", sautez les rails quand vous les verrez : ils sont électrifiés ! Dans un écran, il vous faudra franchir un précipice en sautant sur des caisses. Collez-vous d'abord contre le mur. Avancez, puis, dès que vous êtes sur une caisse, sautez sur celle d'en face et ensuite sur celle de droite. Là, prenez les shurikens et bousillez le mec qui se pointe. Sautez derechef pour aboutir dans une pièce qui ressemble à celle où vous avez trouvé la cuisse. Descendez. Allez à droite. Vous verrez alors une jarre clignoter. Pulvérisez le taré qui vient vous casser les nougats, puis prenez la viande et mettez-vous en face de la jarre. Pressez "P". Berk! La barbaque est empoisonnée et devient verte. Revenez sur la gauche. Montez. Allez à droite et vous vous trouverez devant la panthère. Approchez-vous d'elle. Quand elle relève la tête, appuyer sur "P" la viande en main. L'ignoble félidé se retouvera au paradis des chats ! Passez sans un regard et écrabouillez la meuf qui s'avance. Ne prenez pas la porte (à moins que soudainement des ailes vous soient poussées !), mais introduisez la carte dans le compteur à côté, un ascenceur viendra vous chercher.

Office Block - niveau 5
Descendez et trouvez l'ordinateur. Pressez "P" et retenez le nombre qu'on vous donne. Trouvez l'autre ordinateur et agissez de la même façon. Une issue va s'ouvrir. Prenez-la. Grimpez à l'échelle et continuez jusqu'à l'immense ventilateur. Prenez les étoiles et tirez-en une au milieu des pales en faisant attention de ne pas vous faire repousser vers le précipice. Quand il stoppera, ouvrez la grille en pressant "P" et vous vous retrouverez sur le balcon d'un immeuble. Descendez et sautez sur l'autre bord. Tout en longeant ce bord, balancez vos étoiles pour dégommer les méchants. Montez à l'échelle. Vers le haut, vous trouverez un hélicoptère qui vous attend. Tout au bord de l'immeuble, baissez-vous de façon précise et il vous emportera au niveau 6. Si jamais il décidait de faire sa balade sans vous, changez d'écran et revenez pour un autre essai de décollage.

The House - niveau 6
Quand vous serez au-dessus d'un pilier, vous pouvez vous laisser tomber. Sautez tout de suite sur celui de droite, puis sur celui le plus au nord de l'écran. Contrairement à toute logique, sautez à droite plutôt que sur celui de gauche et vous vous retrouvez sur un toit. Avancez, laissez-vous glisser par la lucarne. Dans la maison, prenez à gauche. Débarrassez-vous de la nénette. Au fond, vous trouverez une sortie. Sautez pour pouvoir passer. Vous vous retrouverez dans la cuisine. Prenez le hamburger et, après être sorti de cette cuisine, ouvrez l'autre grande porte. En bas, dans la bibliothèque, vous verrez une tablette avec des inscriptions. Baissez-vous quand vous serez en face. Le système d'alarme sera alors déconnecté. Sortez. Entre une grosse plante et l'escalier, une femme circule. On tue ! On se place ensuite à gauche de la plante et on descend (avec ses pieds pas avec un flingue !) l'escalier. Déplacez-vous pour vous retrouver devant une machine qui dégage une fumée. Débouchez la première ouverture, puis la seconde et vous passerez. Avancez jusqu'à trouver une immense étoile sur le sol. Trouvez le tableau et soulevez-le, pour découvrir un coffre. Utilisez les combinaisons que vous a donné l'ordinateur. Ramassez le briquet. C'est à cet instant qu'arrive Kunitaki. Tuez-le. Avant qu'il ne se réveille, allumez les bougies se trouvant aux extrémités de l'étoile. Tuez Kunitaki au milieu de l'étoile et loué soit Mandine Sébastien qui nous à filé la luce. C'en est terminé de Kunitaki, et de l'aventure par la même occasion !

VRUCS EN TRAC

Quelques trucs en vrac de Bessard Christophe. Pour se repérer dans **Crazy Cars II**, voici les routes des neuf premières destinations : **Denvers** - 025 gauche. **Phoenix** - 060 droite, 070 droite, 089 droite. **Los Gruces** - 010 gauche. **Springer** - 025 gauche. **Price** - 050 gauche, 006 droite. **Flagstaff** - 089 gauche. **Raswell** - 285 droite. **Pueblo** - 070 droite, 054 droite, 285 gauche, 160 droite, 025 gauche. Un autre vruc pour Wolf. Quand vous perdez au niveau 6, sans pouvoir le franchir, enlevez votre disquette et mettez à la place une autre disquette, se chargeant par run"disc" ou ùcpm, et vous recommencerez illico à ce niveau là. (Je te laisse entièrement responsable de tes affirmations soldat...).
Bon, c'est pas tout mais j'ai encore de la vermine de jeunes recrues qui chauffe sur le gaz. Allez, je vous envoie une ou deux tonnes de bonnes baffes bien lourdes et j'attends vos luces saignantes et toutes fraîches. A bientôt.

L'incontestable Chef.

LE PANTH OF FRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand Khan, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs il se trouve des Seigneurs et Ladies de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion et ingratitude que j'inscrirai en lettres d'or, au **Panthéon de la Frime et de la Renommée**, le nom de tous ceux et celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, coupez, découpez, recopiez le bon ci-dessous ; mettez-y votre numéro de téléphone, et soyez pas surpris d'être révéillé à 4 plombes du mat, par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot!

LE CHEF.

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... **de** ....
2 .... **de** ....
3 .... **de** ....
4 .... **de** ....
5 .... **de** ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
....
Tél. : ....

H

BIDOUILLES BIZARRES



C'est que c'est de plus en plus difficile de faire des jeux de mots avec bidouilles. Si ça continue, foi de Sined, cette rubrique va s'appeler autrement. Bref, ce mois-ci j'ai encore mon mot à dire, que cela se sache, femme !

Comme je l'avais dit le mois dernier (si vous ne l'avez pas lu c'est parce que cela a été censuré par les secrétaires de rédaction délicieuses mais têtues), le Prout d'or de l'année est décerné à l'AFPF (Association française de la presse fanzine). Je sais, l'année n'est pas finie, mais ils gagnent quand même haut la main. Pour en finir avec les fanzines, bravo aux petits chicos qui font *Croco Dingo*. Leur truc est super et on voit qu'ils le font dans la joie et la bonne humeur.

En ce qui concerne les bidouilles passées les mois derniers pour le gai taré, j'ai oublié de préciser une toute petite chose quelque peu importante. Il est bien entendu que tous les OUT donnés pour les encres et la palette ne peuvent être utilisés dans de bonnes conditions, si vous laissez les interruptions telles qu'elles sont. En effet, le CPC remet les pendules à l'heure tous les cinquantièmes de seconde et en profite pour réajuster les encres. Ce qui explique qu'il existe sous Basic

deux paramètres de palette pour une valeur d'encre donnée. Si vous tapez les listings fournis avec un petit JR DEBUT à la fin de chaque routine et si vous lancez le tout, vous vous apercevrez que tout marche à merveille car, dans ce cas, les interruptions sont moins efficaces. Si je précise, c'est pour espérer ne plus recevoir de courrier désobligeant. Les bidouilles servent à vous apprendre comment fonctionnent les périphériques du Z80, au niveau machine. Alors, ne venez pas nous parler d'interruptions perturbantes, de Basic gênant, et Jean passe. Nous vous avons déjà appris à détourner les interruptions pour qu'elles restent sous votre coupe et à vos ordres. Donc, Prout encore à ceux du fond de la classe, près du radiateur, qui ne suivent pas et qui veulent que tout leur tombe tout cuit dans le bec. Je cite ici mon grand-père : "Toute connaissance est obtenue par un travail acharné, et la fainéantise n'est pas une excuse valable."

LISTINGS PETOUILLARDS

Ô combien de lecteurs, ô combien de lectrices se sont retrouvés le bec dans l'eau à cause d'une erreur dans un listing. Que c'est énervant et décourageant de se retrouver avec un message indestructible et imperturbable qui revient irrémédiablement à la même ligne, de la même manière, quoi que l'on fasse et quoi que l'on dise (à ce sujet, l'ordinateur se fout pas mal de ce que l'on peut lui dire). Comment faire lorsqu'on en arrive là ? Pas grand-chose, si ce n'est analyser la situation clairement et logiquement. Avant tout, se poser la question suivante : quel est le message d'erreur exactement rencontré ? Cela paraît bête, mais c'est simplement la première chose à faire. Un message d'erreur est, dans 99 % des cas, significatif de l'erreur rencontrée (le contraire serait triste). De là, il est simple de définir quelle a été l'erreur réellement décelée par l'interpréteur Basic. Une erreur de syntaxe (hug ! petite poussière) est générée par un manque de parenthèse, ou une faute dans un mot clef du Basic. Pour éviter les bêtes erreurs de syntaxe, nous vous conseillons de taper vos programmes en minuscule. Il est certain que seuls les mots clefs Basic doivent être saisis ainsi, car le contenu des guillemets et des Datas doivent rester dans un état précis, à des fins de tests ou simplement dans le but d'avoir une présentation convenable à l'écran. Si vous utilisez cette petite astuce, vous verrez qu'un mot clef mal saisi ne passera pas en majuscule. Facile de déceler une erreur due à l'inattention ou au manque de concentration dans de telles conditions (cela marche aussi pour les cas de nuits blanches consécutives).

Voici encore une erreur que l'on rencontre souvent lors de la saisie des listings : MEMORY FULL. Bien des logiciels free-wares offerts par les magazines contiennent des petites commandes du genre SYMBOL AFTER CHEVRE. Ces ordres Basic paraissent très inoffensifs, mais méfiez-vous de l'os qui dort, car il peut rapidement se transformer en coup de bambou. Si vous exécutez cette commande, une partie de la mémoire vive sera réservée pour la copie de la matrice des caractères située normalement en Rom. Jusqu'ici, aucun problème. Imaginez qu'une petite erreur vous force à modifier le listing à n'importe quel endroit sans que cela ne porte préjudice à cette commande. Vous corrigerez donc cette erreur simplement et relancerez le programme. Et là, hélas, héla : Ella elle l'a... le MEMORY FULL. Le mot incontournable vous échappe : m..., prout, zut, flûte. Eh oui, vous avez mis le doigt dessus, la mémoire réservée par la commande SYMBOL AFTER n'a pas été restituée au système ce qui entraîne un message d'erreur lors du second appel de cette fonction. Certaines fois, un CLEAR suffit à se débarrasser de ce bug, mais lorsque le SYMBOL AFTER est trop petit, il faut sauver le programme, initialiser le CPC et relancer le programme après l'avoir chargé. Il existe des pokes pour remédier à cet ennui, mais je ne m'en souviens pas. Si vous les avez, envoyez-les-nous.

ERRARE CEPECUM ARE

Parfois, une erreur se produit dans une ligne, mais elle ne vient pas de cette même ligne. Par exemple, vous allez rencontrer dans une ligne du genre : 100 A(I,J)=1000 l'erreur : Subscript out of range in 100

Dans ce cas, il n'y a pas 50 solutions. En fait, il n'y en a que deux. Soit c'est I qui est trop grand, soit c'est J. Malheureusement pour les fainéants, c'est ici que les choses se corsent (et un corse fainéant, je ne vous raconte pas le travail). Il faut alors faire preuve de logique et de patience. La technique permettant de retrouver où est la faute dans le listing est assez simple. Il faut suivre le déroulement du programme et voir à quel endroit les variables I et J sont utilisées. Lorsque vous avez trouvé ces lignes, il vous suffit de les comparer avec celles de votre revue et le tour est joué. Il est vrai que cela peut être laborieux de lire tout un listing pour trouver le petit caractère qui sème la pagaille, mais c'est toujours payant et ça permet d'apprendre le Basic de la meilleure façon qui soit. Si vous êtes vraiment fainéant, vous pouvez vous faire un petit programme qui cherchera, dans le fichier Basic sauvé en Ascii, tous les endroits où se cachent les I et les J. Dans tous les cas, bon courage.

CREATEURS BASIC ET FICHIERS BINAIRES

Dans *Cent Pour Cent*, vous avez pu remarquer que bon nombre de programmes sont en langage machine. La seule façon pour nous de vous les donner est de les transformer en programme Basic, pour que vous puissiez les saisir. Dans ce cas, les octets à poker sont stockés sous forme de Datas, ce qui est la manière la plus compacte de ranger des données en mémoire sous Basic. Pour utiliser les listings, il vous faut faire la démarche suivante : avant tout, il faut taper et sauver le programme Basic chargeur et lanceur des routines binaires. Il faut ensuite taper tous les générateurs et les sauver sur une cassette différente de celle utilisée plus tard pour le lancement (CPC 464 seulement car les possesseurs de 6128 à lecteurs de disquettes ne sont pas ennuyés par ce genre de problème). Vient ensuite la phase finale où vous devez lancer les programmes générateurs depuis la première cassette en vous débrouillant pour que les programmes binaires générés arrivent à la suite du programme Basic lanceur, dans le bon ordre bien entendu. Dans ces conditions, tout se passera au quart de poil et vos saisies seront un régal pour le petit CPC.

LE MOIS QUI VIENT SERA BIEN

C'est toujours quand j'ai fini d'écrire ces enf... de bidouilles que les idées me viennent. Ah, je vous le dis comme je le pense, c'est dur la vie d'artiste. Heureusement que ma bonne étoile (cirée) veille sur moi. Bref, le mois prochain, petite étude sur le catalogue et les petites disquettes. Si vous êtes sages, vous aurez aussi tous les secrets du FDC en personne, mais pas de promesses, des actes. Je suis fatigué et je vais me coucher.

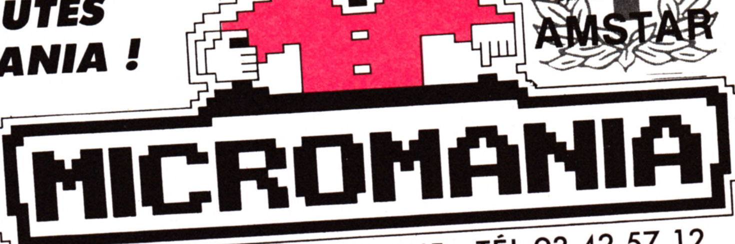
Baille baille les amis !

Sined le Bailleur



AMSTRAD 464 6128

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !



BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DE 8 H À 20 H DU LUNDI AU SAMEDI

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!
Nouveau! Des promotions flash tous les jours

COMPILATIONS

DÉMENT!

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE.CHALLENGE.
+THE VINDICATOR
+SALAMANDER
+TYPHOON

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS
+TIGER ROAD
+1943
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACKBEARD
+COLOSSEUM

DIX SUR DIX 149/199F
+MERCENARY
+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN
+LEVIATHAN
+BOBSLEIGH
+SHACKLED
+TRANTOR+CHOLO
+XENO+10TH FRAME

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER
+BIONIC COMMANDO
+SIDE ARMS
+GUNSMOKE
+DESOLATOR
+SHACKLED

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID
+DEFLEKTOR
+MASK +BLOOD BROTHERS
+NEBULUS+HERCULES
+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON
+PREDATOR
+KARNOV
+CRAZY CARS
+COMBAT SCHOOL
+GRYZOR
+SALAMANDER+DRILLER

BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN
+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER

LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+TARGET RENEGADE
+ARKANOID 1
+ARKANOID 2
+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT

COMPILATIONS (suite)

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCHDAY2
+BASKETMASTER
+SUPER HANG ON
+CHAMPION CHIP SPRINT
+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF

GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX

HISTORY IN MAKING 199/249F
+LEARDERBOARD
+EXPRESS RAIDER
+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET
+BEACH HEAD+INFILTRATOR
+KUNG FU MASTER
+SPY HUNTER+ROAD RUNNER
+BRUCELEE+GOONIES
+WORL GAMES+ RAID
+BEACH HEAD

FORCES MAGIQUES 149/199F
+ PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES
+CLEVER AND SMART
+OPERAT. NEMO+DAKAR 4X4

TEN MEGA GAMES 3 129/149F
+LEADERBOARD
+10THFRAME+LASTMISSION
+FIRELORD+ROCCO
+RANARAMA+FIGHTERPILOT
+IMPOSSIBLE+CITY SLICKER
+DRAGON TALK

FIST AND THROTTLES 119/139F
+ENDURO RACER
+BUGGY BOY
+IKARI WARRIOR
+DRAGON'S LAIR
+THUNDERCATS

COMPILATIONS (suite)

FRANK BRUNO BIG BOX 129/179F
+FRANK BRUNOBOXING
+COMMANDO+AIRWOLF
+GHOST'NGOBBLINS
+BOMJACK+SABOTEUR

LES FUTURISTES 149/199F
+BOB MORA. S. F.+ SYNDROME
+CRAFTON ET XUNK
+CYBOR+DESPOTIK DESIGN
+STARBOY+L'HEPISS
+Z COMME ZARK DAVOR

SIMULATION PACK 145/195F
+GRAND PRIX 500
+QUAD+SUPERSKI

KARATE ACE 115/175F
+KUNG FU MASTER
+BRUCE LEE
+UCHI MATA JUDO
+AVENGER
+THE WAY OF THE TIGER
+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST

ELITE 6 PACK N° 3 95/145F
+DRAGON'S LAIR 1+2
+ENDURO RACCER
+PAPERBOY
+GHOST'NGOBBLINS
+TUER N'EST PAS JOUER

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN
+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2

GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER
+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP D.

COMPILATIONS (suite)

AMST. GOLD HITS 3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD
+BRAVESTAR
+RAMPART
+CAPTAIN AMERICA

COLLECT. KONAMI 115/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD
+NEMESIS+JAILBREAK
+YE AR KUNG FU 2+MIKIE
+GREEN BERET
+YEAR KUN. FU
+HYPERSPORT+PINGPONG

TOP TEN COLLECTION 99/145F
+SABOTEUR 1
+SABOTEUR.2+SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF
+THANATOS+DEEP STRIKE
+COMBATLYNX+BOMBJACK 2
+TURBO ESPRIT

GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
+FOOT+ GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP.DECATHLON

ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+EAGLE NEST+A.C.E.
+SHOCKWAY RIDER+BATTY
+INTERNATIONAL KARATE
+LIGHT FORCE

SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INTERNATIONAL KARATE+
+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

PORTE CLEFS MICROMANIA 95F
REPRODUIT FIDELEMENT LE LAZER, LA MITRAILLETTE, LE LANCEMENT DE GRENADE.. ET AUTRES EFFETS SPECIAUX.

MANETTE US GOLD (PLUS UNE MONTRE DIGITALE GRATUITE)	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE D'EXTENSION POUR JOYSTICK	49F
CABLE DE TELECHARGEMENT	49F

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 CASSETTES VIERGES	29F
4 DISQUETTES VIERGES	99F

DEMENT!!! Kit de Téléchargement 99 F
Avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7, des centaines de Hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Recevez gratuitement le catalogue 16 pages couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12

DEMENT ! GRATUIT POUR L'ACHAT DE 2 JEUX AU PRIX NORMAL
(offre valable en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

Porte-clef exécuteur MICROMANIA, reproduit fidèlement la mitraillette, le pistolet lazer, le lancement de grenades, et d'autres effets spéciaux.



TU ME BROUILLES L'ÉCOUTE

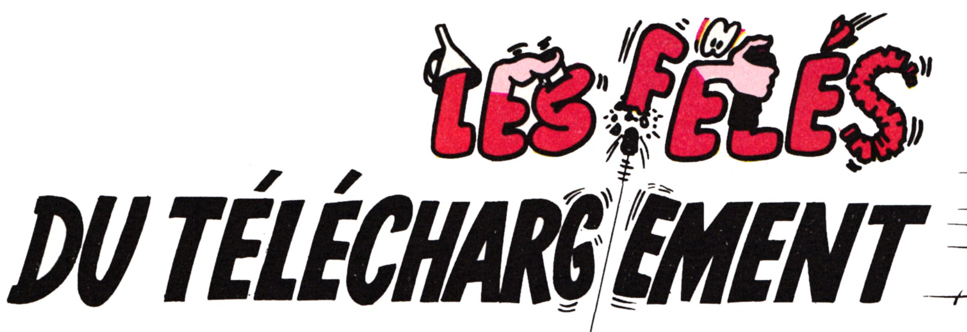
Moi, les casse-briques, ça me met les petits paquets quelque part sous le menton. Celui-ci est assez sympa, si on ne fait pas attention à la partie du programme permettant de redéfinir les tableaux qui laisse un peu à désirer.

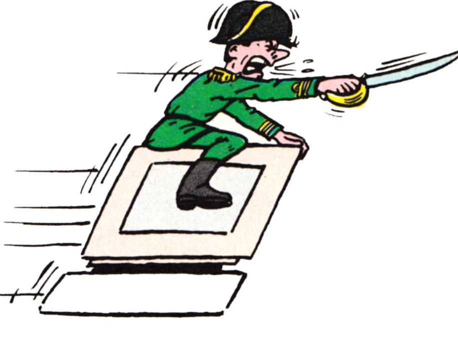
Que les balles soient avec vous.

Sined le Raquetté

```
10 ' Programme de lancement
20 ENT -3,1,1,2
30 MEMORY &5999
40 LOAD"sprite",&6000
50 LOAD"casse",&8500
60 CALL &8500
```

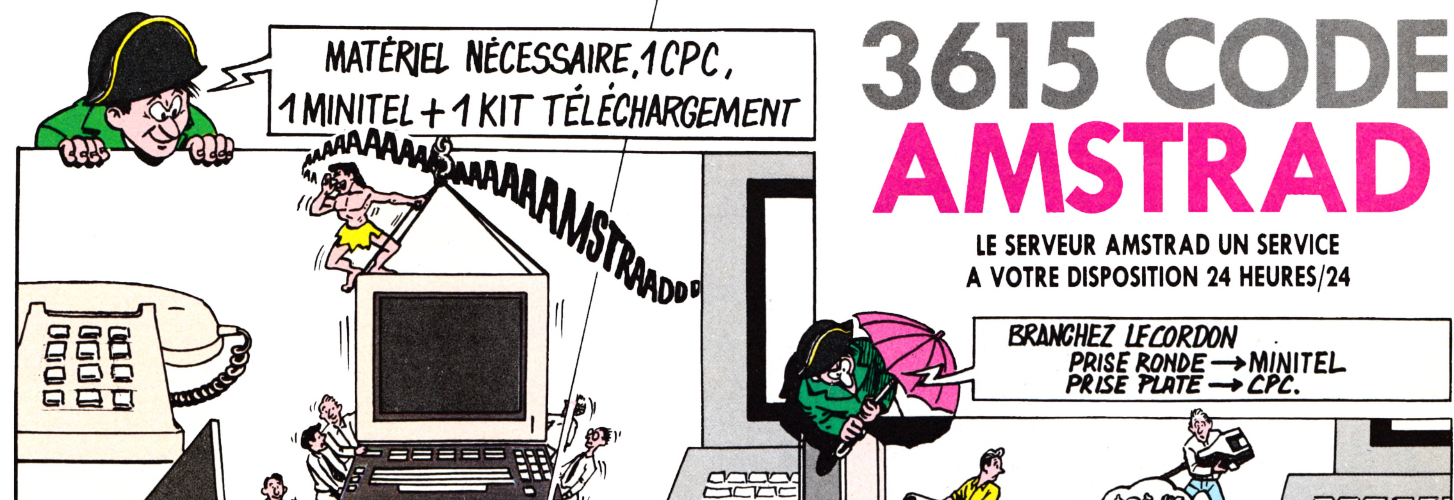
```
10 ' Generateur de SPRITE.BIN
20 L= 1000 :C=L
30 FOR I=&6000 TO &6638 STEP 8
40 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$
):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF
 VAL("&"+C$)<> C MOD 256 THEN PRINT"ERRE
```

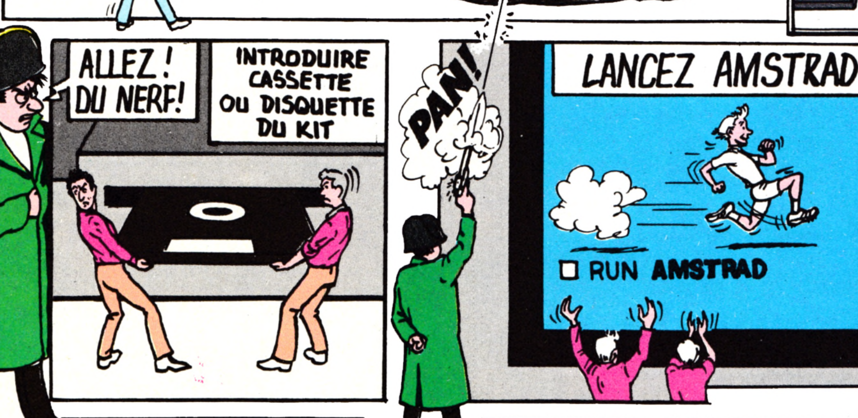




3615 CODE AMSTRAD

LE SERVEUR AMSTRAD UN SERVICE A VOTRE DISPOSITION 24 HEURES/24





AMSTRAD : vous saurez tout ! Rubrique NEWS : les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions. Rubrique QUESTIONS/REPONSES : plusieurs centaines de réponses aux questions que vous vous posez. Rubrique FORUM : développez en direct un sujet ou une question d'actualité informatique. Rubrique TRUCS ET ASTUCES : améliorez la convivialité de votre machine.

La question du siècle à nous poser ? La MESSAGERIE vous assure une réponse dans les 24 heures par un de nos techniciens.

L'adresse d'un revendeur, d'un éditeur ou d'un centre d'information AMSTRAD ? Consultez la rubrique LES BONNES ADRESSES et mettez vous en contact direct avec eux.

AMSTRAD : la gamme ! Le catalogue de tous nos produits : les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques, l'Audio et la Vidéo, avec leurs spécifications, leurs prix et leurs atouts.

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque de 99 francs, à l'ordre d'AMSTRAD (frais de port et emballage inclus).
AMSTRAD - 72-78, Grande Rue - Boite postale 73 - 92310 Sèvres

Nom : ______________________ Prénom ______________________

Adresse : ______________________

Code postal : ______ Ville : ______________________

Pour AMSTRAD 464 version cassette ☐ Pour AMSTRAD 6128 version disquette ☐



```
UR LIGNE";L:END
5Ø PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
6Ø L=L+1Ø:NEXT
7Ø SAVE"sprite",b,&6ØØØ,&638
1ØØØ DATA 45,8A,9A,65,9A,65,45,8A,36
1Ø1Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F2
1Ø2Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FC
1Ø3Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø6
1Ø4Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,1Ø
1Ø5Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,1A
1Ø6Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,24
1Ø7Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2E
1Ø8Ø DATA 2A,2A,88,2A,6E,7Ø,64,2A,C8
1Ø9Ø DATA ØØ,ØØ,88,ØØ,ØØ,98,88,ØØ,22
11ØØ DATA 2A,2A,88,2A,2A,CC,2A,2A,1A
111Ø DATA ØØ,ØØ,88,ØØ,ØØ,44,ØØ,ØØ,86
112Ø DATA 2A,2A,88,2A,2A,6E,2A,2A,FA
113Ø DATA ØØ,ØØ,88,ØØ,ØØ,44,ØØ,ØØ,9A
114Ø DATA 2A,6E,CC,2A,2A,6E,2A,2A,62
115Ø DATA ØØ,CC,7Ø,88,ØØ,44,ØØ,ØØ,1E
116Ø DATA CC,98,7Ø,CC,CC,88,CC,CC,24
117Ø DATA ØØ,CC,3Ø,88,ØØ,44,ØØ,ØØ,72
118Ø DATA 2A,6E,CC,2A,2A,6E,2A,2A,8A
119Ø DATA ØØ,ØØ,88,ØØ,ØØ,44,ØØ,ØØ,D6
12ØØ DATA 2A,2A,88,2A,2A,6E,2A,2A,4A
121Ø DATA ØØ,ØØ,88,ØØ,ØØ,98,88,ØØ,9A
122Ø DATA 2A,2A,88,2A,2A,98,64,2A,FØ
123Ø DATA ØØ,ØØ,88,ØØ,44,7Ø,E4,ØØ,96
124Ø DATA 5Ø,AØ,CC,98,CC,98,5Ø,AØ,E8
125Ø DATA FØ,52,CC,64,64,98,A1,FØ,D5
126Ø DATA A1,FØ,3Ø,CC,98,64,FØ,52,9D
127Ø DATA A1,FØ,64,CC,CC,64,FØ,52,47
128Ø DATA A1,52,64,98,CC,CC,A1,52,8C
129Ø DATA 3Ø,12,CC,3Ø,3Ø,CC,21,3Ø,A1
13ØØ DATA 3Ø,3Ø,CC,64,98,64,3Ø,3Ø,B8
131Ø DATA 1Ø,2Ø,98,CC,CC,98,1Ø,2Ø,62
132Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,28
133Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,32
134Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,3C
135Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,46
136Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,5Ø
137Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,5A
138Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,64
139Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,6E
14ØØ DATA 3F,3F,3F,3F,3F,6A,3F,3F,56
141Ø DATA 3F,3F,3F,6A,3F,3F,3F,3F,ØA
142Ø DATA 3F,6A,3F,3F,3F,3F,3F,6A,16
143Ø DATA 3F,3F,3F,3F,3F,6A,3F,3F,74
144Ø DATA 3F,3F,3F,6A,3F,3F,3F,3F,28
145Ø DATA 3F,6A,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,7D
146Ø DATA CF,CF,CF,CF,CF,CA,CF,CF,B2
147Ø DATA CF,CF,CF,CA,CF,CF,3F,6F,D6
148Ø DATA CF,CA,CF,CF,3F,6F,CF,CA,A2
149Ø DATA CF,CF,3F,6F,CF,CA,CF,CF,AØ
15ØØ DATA CF,CF,CF,CA,CF,CF,CF,CF,E4
151Ø DATA CF,CA,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,Ø9
152Ø DATA F3,F3,F3,F3,F3,E2,A2,F3,7F
153Ø DATA A2,F3,A2,E2,F3,F3,F3,F3,9E
154Ø DATA F3,E2,F3,F3,F3,F3,E2,F3,86
155Ø DATA F3,F3,F3,F3,F3,E2,A2,F3,9D
156Ø DATA A2,F3,A2,E2,F3,F3,F3,F3,BC
157Ø DATA F3,E2,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,99
158Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2C
159Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,36
16ØØ DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4Ø
161Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4A
162Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,54
163Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,5E
164Ø DATA 3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,64,CC,8C,18,98
165Ø DATA 24,CC,ØC,98,24,ØC,8C,98,C2
166Ø DATA 24,ØC,4C,98,64,ØC,8C,18,CC
167Ø DATA 64,CC,8C,18,24,CC,ØC,18,16
168Ø DATA 24,ØC,ØC,18,64,ØC,ØC,98,AØ
169Ø DATA 24,ØC,4C,18,24,ØC,8C,18,AA
17ØØ DATA 24,CC,8C,18,64,ØC,ØC,18,B4
171Ø DATA 24,ØC,ØC,18,24,ØC,4C,98,3E
172Ø DATA 24,CC,8C,18,24,4C,ØC,18,Ø8
173Ø DATA 24,ØC,ØC,18,64,ØC,ØC,18,D2
174Ø DATA 64,8C,ØC,98,24,CC,8C,18,DC
175Ø DATA 24,ØC,ØC,18,24,ØC,ØC,98,A6
176Ø DATA 64,4C,8C,18,64,CC,ØC,18,BØ
177Ø DATA 64,8C,ØC,18,24,ØC,ØC,98,FA
178Ø DATA 24,ØC,4C,98,24,4C,CC,18,44
179Ø DATA 24,8C,ØC,98,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,9E
```

```
252Ø DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,ØØ
253Ø DATA 3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,6E
254Ø DATA CF,CF,CF,CF,CF,CA,CF,CF,EA
255Ø DATA 8B,CF,CF,CA,CF,CF,Ø3,47,E6
256Ø DATA CF,CA,8B,Ø3,Ø3,Ø3,Ø3,CA,96
257Ø DATA CF,CF,Ø3,47,CF,CA,CF,CF,84
258Ø DATA 8B,CF,CF,CA,CF,CF,CF,CF,D8
259Ø DATA CF,CA,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,41
26ØØ DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,5Ø
261Ø DATA 3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,BE
262Ø DATA CD,CF,CF,CD,CF,CF,CD,CF,4Ø
263Ø DATA CF,CD,CF,CF,CD,CF,CF,CC,3C
264Ø DATA 65,64,CC,65,64,CC,65,64,14
265Ø DATA CD,65,64,CD,65,64,CC,3Ø,B6
266Ø DATA CD,CF,CF,CD,98,3Ø,CD,98,E3
267Ø DATA 65,CD,CF,CF,CD,CF,3Ø,CC,A1
268Ø DATA CC,98,65,CD,98,3Ø,CD,98,4A
269Ø DATA 65,CD,98,9A,CD,98,3Ø,CC,F2
27ØØ DATA 3Ø,64,CD,65,64,CC,65,64,1E
271Ø DATA CD,65,64,CD,65,64,CC,3Ø,F2
272Ø DATA CD,CF,CF,CD,CF,CF,CD,CF,A4
273Ø DATA CF,CD,98,65,CD,CF,CF,CC,53
274Ø DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,DC
275Ø DATA 3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,4A
276Ø DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,FØ
277Ø DATA 3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,5E
278Ø DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CD,CD,B7
279Ø DATA CF,CF,CD,CF,CF,98,3Ø,CC,41
28ØØ DATA 3Ø,64,CC,65,64,CC,65,65,87
281Ø DATA CC,3Ø,65,CC,3Ø,64,CC,3Ø,E1
282Ø DATA CC,98,3Ø,CD,98,3Ø,CD,CD,DF
283Ø DATA CF,CC,CD,CF,CC,98,3Ø,CC,54
284Ø DATA CC,98,3Ø,CD,98,3Ø,CD,CD,F3
285Ø DATA 3Ø,CC,CD,3Ø,CC,98,3Ø,CC,4D
286Ø DATA 3Ø,64,CC,65,64,CC,65,65,C3
287Ø DATA CC,3Ø,65,CC,3Ø,64,CC,3Ø,1D
288Ø DATA CC,98,3Ø,CD,CF,CF,CD,CD,E8
289Ø DATA 3Ø,CC,CD,CF,CF,98,3Ø,CC,ØØ
29ØØ DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,7C
291Ø DATA 3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,EA
292Ø DATA 7C,87,77,7C,87,62,36,E9,F8
293Ø DATA 1B,BE,E9,4A,1B,7C,87,77,C4
294Ø DATA 7C,C2,87,36,E9,1B,BE,E8,8A
295Ø DATA 1B,7C,87,77,7C,C2,36,E9,C4
296Ø DATA 1B,BE,E9,4A,7C,87,77,7C,C1
297Ø DATA 87,62,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,CØ,A5
298Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,A4
299Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,AE
```

```
1Ø ' Generateur de CASSE.BIN
2Ø L= 1ØØØ :C=L
3Ø FOR I=&85ØØ TO &9CB8 STEP  8
4Ø C=L:FOR J=Ø TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF VAL("&"+C$)<> C MOD 256 THEN PRINT"ERRE
UR LIGNE";L:END
5Ø PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
6Ø L=L+1Ø:NEXT
7Ø SAVE"casse",b,&85ØØ,&9CB8-&85ØØ
1ØØØ DATA 1E,3Ø,16,ØØ,21,ØØ,AØ,CD,15
1Ø1Ø DATA AB,BB,Ø6,1Ø,AF,DD,21,33,7D
1Ø2Ø DATA 97,C5,F5,DD,E5,DD,46,ØØ,Ø1
1Ø3Ø DATA DD,4E,Ø1,CD,32,BC,DD,E1,2B
1Ø4Ø DATA DD,23,DD,23,F1,3C,C1,1Ø,3A
1Ø5Ø DATA E8,CD,2E,85,18,18,Ø6,ØA,BC
1Ø6Ø DATA 3E,3Ø,21,53,97,C5,F5,E5,DD
1Ø7Ø DATA CD,A8,BB,E1,3E,Ø8,85,6F,81
1Ø8Ø DATA F1,C1,3C,1Ø,FØ,C9,Ø1,ØØ,ØC
1Ø9Ø DATA ØØ,CD,38,BC,3E,Ø1,CD,ØE,BB
11ØØ DATA BC,3E,Ø3,CD,9Ø,BB,26,ØC,5D
111Ø DATA 2E,Ø9,11,A3,97,Ø6,1Ø,CD,44
112Ø DATA Ø4,98,26,1Ø,2E,ØB,11,B3,7D
113Ø DATA 97,Ø6,Ø8,CD,Ø4,98,CD,16,48
114Ø DATA 8E,CD,16,8E,CD,ØF,98,18,59
115Ø DATA 4D,CD,D8,86,CD,A5,8F,CD,35
116Ø DATA D1,8F,CD,18,8D,Ø1,88,13,55
117Ø DATA C5,3A,B3,8E,FE,ØØ,28,Ø3,42
118Ø DATA CD,38,88,3E,4Ø,CD,1E,BB,21
119Ø DATA C1,C2,9B,86,3E,41,C5,CD,5B
12ØØ DATA 1E,BB,C1,C2,13,99,3E,4C,96
121Ø DATA C5,CD,1E,BB,C1,C2,9B,86,1D
122Ø DATA 3E,2F,C5,CD,1E,BB,C1,C2,32
123Ø DATA 9B,86,ØB,78,B1,2Ø,C9,3A,FA
124Ø DATA B3,8E,FE,ØA,2Ø,B3,AF,32,F4
```

```
2Ø8Ø DATA Ø1,ØE,ØE,CD,32,BC,C9,3E,6C
2Ø9Ø DATA Ø6,CD,32,BC,3E,ØF,C9,3E,4F
21ØØ DATA ØF,CD,32,BC,3E,ØC,C9,3E,5Ø
211Ø DATA ØC,CD,32,BC,3E,ØA,C9,3E,4B
212Ø DATA ØA,CD,32,BC,3E,Ø9,C9,3E,4D
213Ø DATA Ø9,CD,32,BC,3E,Ø7,C9,3E,4A
214Ø DATA Ø7,CD,32,BC,AF,32,9B,88,97
215Ø DATA 3E,Ø6,C9,ØØ,3A,7A,8E,FE,DB
216Ø DATA ØØ,28,Ø5,AF,32,7A,8E,C9,8B
217Ø DATA 3E,Ø1,32,7A,8E,C9,CD,E5,77
218Ø DATA 98,3E,4C,CD,1E,BB,2Ø,Ø9,DØ
219Ø DATA 3E,2F,CD,1E,BB,2Ø,Ø2,18,3E
22ØØ DATA ED,CD,D7,98,C9,2A,7B,8E,BA
221Ø DATA 22,5B,8E,22,7D,8E,2A,7F,8F
222Ø DATA 8E,22,5D,8E,3A,83,8E,32,73
223Ø DATA 6Ø,8E,3A,84,8E,32,5F,8E,EB
224Ø DATA CD,DC,89,C9,3E,4A,CD,1E,81
225Ø DATA BB,2Ø,16,3E,47,CD,1E,BB,DA
226Ø DATA 2Ø,ØF,3E,4B,CD,1E,BB,2Ø,CA
227Ø DATA 1A,3E,3F,CD,1E,BB,2Ø,13,D5
228Ø DATA C9,2A,7B,8E,3A,85,8E,FE,CØ
229Ø DATA Ø4,C8,3D,32,85,8E,2B,22,2F
23ØØ DATA 7B,8E,C9,2A,7B,8E,3A,85,ØF
231Ø DATA 8E,FE,34,C8,3C,32,85,8E,B7
232Ø DATA 23,22,7B,8E,C9,2A,67,8E,4A
233Ø DATA 22,69,8E,22,61,8E,2A,6B,F7
234Ø DATA 8E,22,63,8E,3A,72,8E,32,97
235Ø DATA 66,8E,3A,71,8E,32,65,8E,47
236Ø DATA CD,BA,89,C9,2A,69,8E,22,72
237Ø DATA 61,8E,2A,6D,8E,22,63,8E,A8
238Ø DATA 3A,72,8E,32,66,8E,3A,71,4C
239Ø DATA 8E,32,65,8E,CD,7C,89,C9,9F
24ØØ DATA 2A,7D,8E,22,5B,8E,2A,81,FF
241Ø DATA 8E,22,5D,8E,3A,83,8E,32,31
242Ø DATA 6Ø,8E,3A,84,8E,32,5F,8E,A9
243Ø DATA CD,9B,89,C9,ED,5B,61,8E,1A
244Ø DATA 2A,63,8E,3A,66,8E,47,C5,75
245Ø DATA D5,3A,65,8E,4F,Ø6,ØØ,ED,59
246Ø DATA BØ,EB,E1,CD,2B,88,EB,C1,75
247Ø DATA 1Ø,ED,C9,ED,5B,5B,8E,2A,BA
248Ø DATA 5D,8E,3A,6Ø,8E,47,C5,D5,D2
249Ø DATA 3A,5F,8E,4F,Ø6,ØØ,ED,BØ,B1
25ØØ DATA EB,E1,CD,2B,88,EB,C1,1Ø,75
251Ø DATA ED,C9,2A,61,8E,ED,5B,63,38
252Ø DATA 8E,3A,66,8E,47,C5,E5,3A,58
253Ø DATA 65,8E,47,1A,B7,28,Ø1,77,E2
254Ø DATA 23,13,1Ø,F7,E1,CD,2B,88,E1
255Ø DATA C1,1Ø,EA,C9,2A,5B,8E,ED,F7
256Ø DATA 5B,5D,8E,3A,6Ø,8E,47,C5,F4
257Ø DATA E5,3A,5F,8E,47,1A,B7,28,F8
258Ø DATA Ø1,77,23,13,1Ø,F7,E1,CD,61
259Ø DATA 2B,88,C1,1Ø,EA,C9,2A,67,82
26ØØ DATA 8E,22,61,8E,2A,6D,8E,22,A7
261Ø DATA 63,8E,3A,72,8E,32,66,8E,53
262Ø DATA 3A,71,8E,32,65,8E,CD,36,62
263Ø DATA 8A,C9,2A,7B,8E,22,5B,8E,4B
264Ø DATA 2A,81,8E,22,5D,8E,3A,83,81
265Ø DATA 8E,32,6Ø,8E,3A,84,8E,32,5Ø
266Ø DATA 5F,8E,CD,53,8A,C9,ED,5B,4D
267Ø DATA 63,8E,2A,61,8E,3A,66,8E,4B
268Ø DATA 47,C5,E5,3A,65,8E,4F,Ø6,86
269Ø DATA ØØ,ED,BØ,E1,CD,2B,88,C1,B3
27ØØ DATA 1Ø,EF,C9,ED,5B,5D,8E,2A,BØ
271Ø DATA 5B,8E,3A,6Ø,8E,47,C5,E5,36
272Ø DATA 3A,5F,8E,4F,Ø6,ØØ,ED,BØ,97
273Ø DATA E1,CD,2B,88,C1,1Ø,EF,C9,BC
274Ø DATA 2A,67,8E,3A,79,8E,FE,Ø1,E9
275Ø DATA 28,21,3A,78,8E,FE,Ø1,28,B7
276Ø DATA 3B,CD,Ø6,8B,CD,1D,8B,CD,BF
277Ø DATA 1D,8B,3A,7A,8E,FE,Ø1,28,9C
278Ø DATA Ø6,CD,1D,8B,CD,1D,8B,22,8B
279Ø DATA 67,8E,C9,3A,78,8E,FE,Ø1,52
28ØØ DATA 28,34,CD,Ø6,8B,CD,44,8B,B8
281Ø DATA CD,44,8B,3A,7A,8E,FE,Ø1,88
282Ø DATA 28,Ø6,CD,44,8B,CD,44,8B,68
283Ø DATA 22,67,8E,C9,CD,FØ,8A,CD,9B
284Ø DATA 1D,8B,CD,1D,8B,3A,7A,8E,FF
285Ø DATA FE,Ø1,28,Ø6,CD,1D,8B,CD,96
286Ø DATA 1D,8B,22,67,8E,C9,CD,FØ,F8
287Ø DATA 8A,CD,44,8B,CD,44,8B,3A,88
288Ø DATA 7A,8E,FE,Ø1,28,Ø6,CD,44,7B
289Ø DATA 8B,CD,44,8B,22,67,8E,C9,A5
29ØØ DATA 3A,6F,8E,FE,3A,28,Ø9,3C,3F
```

```
374Ø DATA 28,27,FE,F6,28,23,FE,FF,68
375Ø DATA 28,1F,FE,FE,28,1B,FE,FD,42
376Ø DATA 28,ØB,FE,FC,28,Ø7,FE,FB,94
377Ø DATA 28,Ø3,AF,18,Ø2,3E,Ø1,32,6A
378Ø DATA 78,8E,AF,32,7A,8E,C3,1D,2Ø
379Ø DATA 8B,3E,Ø1,32,7A,8E,C3,1D,93
38ØØ DATA 8B,3E,Ø1,32,B2,8E,C9,CD,5F
381Ø DATA E5,98,AF,32,B2,8E,E5,CD,45
382Ø DATA 8Ø,98,26,13,2E,ØB,CD,75,C5
383Ø DATA BB,E1,3A,2Ø,8E,3D,32,2Ø,33
384Ø DATA 8E,C6,3Ø,CD,5A,BB,D6,3Ø,5C
385Ø DATA FE,ØØ,28,18,CD,23,88,CD,D3
386Ø DATA 44,89,CD,16,8E,CD,16,8E,C7
387Ø DATA CD,6Ø,89,21,A8,C7,22,7D,92
388Ø DATA 8E,C3,35,87,CD,44,89,CD,B7
389Ø DATA 16,8E,CD,16,8E,21,A8,C7,7F
39ØØ DATA 22,7D,8E,C3,C6,85,Ø6,32,C4
391Ø DATA C5,CD,5Ø,8E,C1,1Ø,F9,C9,Ø9
392Ø DATA Ø3,AF,32,B3,8E,CD,E5,98,AA
393Ø DATA CD,16,8E,CD,16,8E,21,A8,1A
394Ø DATA C7,22,7D,8E,C3,D2,86,CD,EB
395Ø DATA E5,98,CD,16,8E,21,A8,C7,9E
396Ø DATA 22,7D,8E,C3,C6,85,ED,4B,19
397Ø DATA 59,8E,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,52
398Ø DATA Ø1,DØ,Ø7,ØB,78,B1,2Ø,FB,A4
399Ø DATA C9,DC,Ø5,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,26
4ØØØ DATA ØØ,A8,C7,ØØ,6Ø,Ø4,Ø7,58,2E
4Ø1Ø DATA E7,58,E7,ØØ,6Ø,2Ø,6Ø,28,76
4Ø2Ø DATA BC,Ø2,Ø4,ØØ,ØØ,Ø6,Ø8,ØØ,DC
4Ø3Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,A8,C7,A8,C7,CØ,A2
4Ø4Ø DATA 6Ø,ØØ,61,Ø8,Ø8,28,34,C7,27
4Ø5Ø DATA 4Ø,6Ø,1Ø,Ø8,4Ø,61,7Ø,61,CØ
4Ø6Ø DATA AØ,61,DØ,61,DØ,64,ØØ,66,CA
4Ø7Ø DATA 5Ø,CØ,8C,CØ,ØØ,62,2Ø,Ø4,A6
4Ø8Ø DATA 12,CØ,8Ø,62,1Ø,1C,54,CØ,CE
4Ø9Ø DATA 4Ø,64,Ø2,Ø8,9Ø,CØ,5Ø,64,C8
41ØØ DATA 1Ø,Ø8,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,3Ø,A4
411Ø DATA C1,ØØ,65,CØ,C2,8Ø,65,CD,F3
412Ø DATA CF,8E,CD,17,8F,CD,43,8F,AC
413Ø DATA CD,5D,8F,CD,89,8F,C9,2A,6Ø
414Ø DATA 86,8E,22,61,8E,2A,88,8E,A2
415Ø DATA 22,63,8E,3A,8A,8E,32,66,44
416Ø DATA 8E,3A,8B,8E,32,65,8E,11,DD
417Ø DATA ØC,ØØ,D5,Ø6,Ø7,C5,CD,7C,29
418Ø DATA 89,2A,61,8E,11,Ø8,ØØ,19,D9
419Ø DATA 22,61,8E,C1,1Ø,EF,D1,1B,69
42ØØ DATA 7A,B3,FE,ØØ,C8,D5,2A,86,7E
421Ø DATA 8E,11,AØ,ØØ,ED,52,22,61,85
422Ø DATA 8E,22,86,8E,D1,18,D3,2A,D2
423Ø DATA 98,8E,22,61,8E,2A,9C,8E,9A
424Ø DATA 22,63,8E,3A,9F,8E,32,65,FF
425Ø DATA 8E,3A,9E,8E,32,66,8E,Ø6,1E
426Ø DATA Ø6,C5,CD,7C,89,2A,61,8E,4B
427Ø DATA 11,4Ø,Ø1,19,22,61,8E,C1,8Ø
428Ø DATA 1Ø,EF,C9,2A,9A,8E,22,61,F5
429Ø DATA 8E,Ø6,Ø6,C5,CD,7C,89,2A,7A
43ØØ DATA 61,8E,11,4Ø,Ø1,19,22,61,ØD
431Ø DATA 8E,C1,1Ø,EF,C9,2A,A6,8E,B5
432Ø DATA 22,61,8E,2A,A8,8E,22,63,B8
433Ø DATA 8E,3A,AA,8E,32,65,8E,3A,2C
434Ø DATA AB,8E,32,66,8E,Ø6,1C,C5,BF
435Ø DATA CD,7C,89,2A,61,8E,11,Ø2,C6
436Ø DATA ØØ,19,22,61,8E,C1,1Ø,EF,58
437Ø DATA C9,2A,AØ,8E,22,61,8E,2A,69
438Ø DATA A2,8E,22,63,8E,3A,A5,8E,E1
439Ø DATA 32,65,8E,3A,A4,8E,32,66,CA
44ØØ DATA 8E,CD,7C,89,C9,2A,AC,8E,FD
441Ø DATA 22,61,8E,2A,AE,8E,22,63,3Ø
442Ø DATA 8E,3A,B1,8E,32,66,8E,3A,A1
443Ø DATA BØ,8E,32,65,8E,Ø6,18,C5,FE
444Ø DATA CD,7C,89,2A,61,8E,11,5Ø,9Ø
445Ø DATA ØØ,19,22,61,8E,C1,1Ø,EF,B2
446Ø DATA C9,2A,B7,8E,22,61,8E,2A,Ø8
447Ø DATA B9,8E,22,63,8E,CD,7C,89,7D
448Ø DATA 2A,BB,8E,22,61,8E,2A,BD,99
449Ø DATA 8E,22,63,8E,CD,7C,89,C9,AD
45ØØ DATA AF,32,B6,8E,21,94,C1,22,75
451Ø DATA 61,8E,3A,76,8E,32,66,8E,CD
452Ø DATA 3A,75,8E,32,65,8E,ED,5B,DE
453Ø DATA B4,8E,CD,71,9Ø,21,E4,C1,87
454Ø DATA 22,61,8E,CD,71,9Ø,21,34,9A
455Ø DATA C2,22,61,8E,CD,71,9Ø,21,C6
456Ø DATA 84,C2,22,61,8E,CD,71,9Ø,ED
```

```
1800 DATA ØØ,ØØ,1Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,D8
1810 DATA 3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,D2
1820 DATA 3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,DC
1830 DATA 3Ø,2Ø,ØØ,ØØ,ØØ,1Ø,34,3C,42
1840 DATA 3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,AØ
1850 DATA 6C,CC,3C,3C,3C,3C,3C,3C,FA
1860 DATA 3C,6C,CC,6C,3C,38,2Ø,ØØ,C8
1870 DATA ØØ,3Ø,3C,CC,9C,3C,CC,9C,7A
1880 DATA 3C,3C,CC,9C,3C,3C,3C,3C,F8
1890 DATA 9C,3C,CC,3C,3C,3C,6C,9C,32
1900 DATA 3C,3C,3Ø,ØØ,ØØ,74,89,Ø3,3F
1910 DATA FC,EC,FC,EC,FC,FC,FC,CC,Ø6
1920 DATA DC,FC,EC,CC,EC,DC,EC,CC,EØ
1930 DATA FC,FC,FC,FC,FC,FC,B8,ØØ,3E
1940 DATA 1Ø,FC,46,FC,56,FC,FC,A9,2Ø
1950 DATA CC,FC,FC,FC,EC,CC,CC,DC,1E
1960 DATA FC,FC,FC,CC,FC,CC,FC,FC,38
1970 DATA EC,CC,FC,2Ø,1Ø,C9,43,C3,9D
1980 DATA 46,C3,C6,83,C6,C9,C3,C3,E7
1990 DATA C3,C3,C6,C3,C3,C3,C3,C3,3B
2000 DATA CC,C3,C3,C6,C9,C6,CC,2Ø,A8
2010 DATA 1Ø,C6,43,CC,C3,C9,C9,83,8B
2020 DATA C3,C3,C3,C6,C9,C3,C3,C3,7A
2030 DATA C3,C6,C9,C3,83,C3,C3,C3,32
2040 DATA C3,C3,C3,2Ø,1Ø,4E,Ø7,ØF,D7
2050 DATA ØF,4E,ØF,ØB,ØF,ØF,8D,ØF,FE
2060 DATA CC,8D,ØF,4E,CC,ØF,ØF,ØF,8E
2070 DATA ØF,ØF,ØF,ØF,ØF,ØF,ØF,2Ø,BA
2080 DATA 25,ØF,Ø3,Ø3,ØF,Ø7,ØB,89,82
2090 DATA Ø3,4E,ØF,ØB,Ø3,ØB,46,89,A5
2100 DATA Ø7,Ø7,Ø7,Ø7,ØB,89,ØB,Ø7,6C
2110 DATA ØB,Ø7,ØF,1A,31,33,33,33,1Ø
2120 DATA 13,13,23,23,CC,13,33,89,91
2130 DATA 66,13,23,23,89,13,Ø3,23,1F
2140 DATA 23,23,13,13,13,23,33,32,7Ø
2150 DATA 64,99,33,66,46,13,23,23,ØA
2160 DATA 66,13,33,89,66,13,23,23,36
2170 DATA 33,13,13,33,23,23,66,13,BB
2180 DATA 46,89,CC,32,31,CC,CC,99,21
2190 DATA 13,46,89,23,33,13,Ø3,23,F2
2200 DATA 33,46,89,23,33,13,46,99,A1
2210 DATA 23,23,33,13,Ø3,46,66,98,2D
2220 DATA 75,AB,CC,FF,57,AB,AB,FF,31
2230 DATA 57,57,EE,AB,DD,57,AB,AB,91
2240 DATA CC,57,57,FF,AB,AB,FF,57,45
2250 DATA 57,FF,FF,BA,64,FF,Ø3,Ø3,1F
2260 DATA CC,89,Ø3,EE,Ø3,57,FF,DD,6D
2270 DATA 46,57,AB,FF,Ø3,46,89,FF,39
2280 DATA AB,DD,57,57,AB,Ø3,CC,BA,7B
2290 DATA 75,DD,FF,EE,FF,EE,FF,CC,BE
2300 DATA EE,FF,FF,CC,DD,DD,FF,EE,FD
2310 DATA DD,FF,EE,DD,FF,DD,FF,FF,39
2320 DATA EE,FF,FF,98,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,39
2330 DATA 3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,DA
2340 DATA 3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,E4
2350 DATA 3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,EE
2360 DATA 3Ø,3Ø,CC,4C,ØC,8C,4C,8C,54
2370 DATA 4C,4C,8C,8C,ØC,8C,3Ø,3Ø,4E
2380 DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,74
2390 DATA 3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,E2
2400 DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,88
2410 DATA 3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,F6
2420 DATA 3Ø,64,CC,3Ø,64,CC,3Ø,64,BC
2430 DATA CC,3Ø,64,CC,3Ø,64,CC,3Ø,62
2440 DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,BØ
2450 DATA 3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,1E
2460 DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,C4
2470 DATA 3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,32
2480 DATA 3Ø,64,CC,3Ø,64,CC,3Ø,64,F8
2490 DATA CC,3Ø,64,CC,3Ø,64,CC,3Ø,9E
2500 DATA CC,98,3Ø,CC,98,3Ø,CC,98,EC
2510 DATA 3Ø.CC.98.3Ø.CC.98.3Ø.CC.5A

1250 DATA B3,8E,CD,ØE,BC,3E,Ø2,Ø1,86
1260 DATA Ø1,Ø1,CD,32,BC,3E,Ø3,Ø1,5B
1270 DATA Ø2,Ø2,CD,32,BC,3E,Ø4,Ø1,6F
1280 DATA ØE,ØE,CD,32,BC,3E,Ø5,Ø1,A4
1290 DATA 17,17,CD,32,BC,3E,ØB,Ø1,F3
1300 DATA Ø8,Ø8,CD,32,BC,3E,Ø6,Ø1,AD
1310 DATA Ø1,Ø1,CD,32,BC,3E,Ø7,Ø1,A9
1320 DATA Ø1,Ø1,CD,32,BC,3E,Ø9,Ø1,C1
1330 DATA Ø1,Ø1,CD,32,BC,3E,ØA,Ø1,D2
1340 DATA Ø1,Ø1,CD,32,BC,3E,ØC,Ø1,EA
1350 DATA Ø1,Ø1,CD,32,BC,3E,ØF,Ø1,Ø9
1360 DATA Ø1,Ø1,CD,32,BC,21,58,C1,64
1370 DATA 22,61,8E,2A,A2,8E,22,63,14
1380 DATA 8E,3A,A4,8E,32,66,8E,3A,9A
1390 DATA A5,8E,32,65,8E,CD,7C,89,99
1400 DATA 26,Ø1,2E,Ø9,11,BB,97,Ø6,56
1410 DATA Ø8,CD,Ø4,98,26,Ø1,2E,ØB,EE
1420 DATA 11,C3,97,Ø6,13,CD,Ø4,98,Ø9
1430 DATA 3E,Ø4,CD,9Ø,BB,26,Ø1,2E,85
1440 DATA ØE,11,FC,97,Ø6,Ø8,CD,Ø4,29
1450 DATA 98,26,Ø1,2E,1Ø,11,E6,97,Ø1
1460 DATA Ø6,Ø9,CD,Ø4,98,26,Ø1,2E,96
1470 DATA 12,11,EF,97,Ø6,ØD,CD,Ø4,42
1480 DATA 98,26,Ø1,2E,14,11,D6,97,C3
1490 DATA Ø6,1Ø,CD,Ø4,98,3E,Ø3,CD,58
1500 DATA 9Ø,BB,CD,16,8E,CD,16,8E,3F
1510 DATA C3,85,85,AF,32,B3,8E,21,14
1520 DATA 34,C7,22,86,8E,CD,BF,8E,6D
1530 DATA CD,A5,8F,CD,D1,8F,26,12,FB
1540 DATA 2E,ØB,CD,75,BB,3E,3Ø,CD,56
1550 DATA 5A,BB,3E,Ø9,32,2Ø,8E,C6,88
1560 DATA 3Ø,CD,5A,BB,3E,3Ø,32,2C,FØ
1570 DATA 8D,32,2D,8D,32,2E,8D,CD,1F
1580 DATA 18,8D,CD,D8,86,C3,35,87,ØØ
1590 DATA 21,34,C7,22,86,8E,3A,B3,BC
1600 DATA 8E,C6,Ø1,32,B3,8E,47,21,F1
1610 DATA 8E,92,11,6C,ØØ,19,1Ø,FD,CD
1620 DATA Ø1,6C,ØØ,11,B4,91,ED,BØ,56
1630 DATA 21,B4,91,7E,FE,FF,CA,21,1Ø
1640 DATA 8E,22,B4,8E,Ø6,6C,11,DB,83
1650 DATA 9Ø,DD,21,21,92,7E,FE,ØØ,63
1660 DATA 2Ø,ØB,AF,12,DD,23,13,12,3F
1670 DATA DD,23,13,18,ØE,DD,7E,ØØ,28
1680 DATA 12,DD,23,13,DD,7E,ØØ,12,E6
1690 DATA DD,23,13,23,1Ø,DF,CD,BF,9F
1700 DATA 8E,CD,FØ,8F,C9,Ø1,DØ,Ø7,B3
1710 DATA ED,43,59,8E,AF,32,7A,8E,C1
1720 DATA 32,78,8E,32,79,8E,3E,28,EF
1730 DATA 32,6F,8E,3E,BC,32,7Ø,8E,CC
1740 DATA 3E,28,32,85,8E,21,A8,C7,6Ø
1750 DATA 22,7B,8E,CD,93,98,Ø6,64,85
1760 DATA 1Ø,FE,3E,Ø2,Ø1,Ø1,Ø1,CD,28
1770 DATA 32,BC,3E,Ø4,Ø1,ØE,ØE,CD,81
1780 DATA 32,BC,3E,Ø5,Ø1,17,17,CD,Ø4
1790 DATA 32,BC,3E,Ø3,Ø1,Ø2,Ø2,CD,F5
1800 DATA 32,BC,3E,ØB,Ø1,Ø8,Ø8,CD,6D
1810 DATA 32,BC,CD,93,98,CD,B5,98,E8
1820 DATA CD,1A,8A,CD,D7,98,CD,E4,6D
1830 DATA 88,3A,85,8E,32,6F,8E,5F,57
1840 DATA 16,ØØ,21,3Ø,E7,19,22,67,A8
1850 DATA 8E,CD,FE,89,CD,25,89,CD,86
1860 DATA 38,88,CD,23,88,CD,44,89,19
1870 DATA 3E,4C,CD,1E,BB,2Ø,11,3E,D1
1880 DATA 2F,CD,1E,BB,2Ø,ØA,3E,42,Ø5
1890 DATA CD,1E,BB,C2,37,8E,18,C6,E3
1900 DATA CD,7Ø,8A,3A,7Ø,8E,FE,32,A5
1910 DATA 3Ø,Ø3,CD,23,88,CD,FE,89,4F
1920 DATA CD,25,89,CD,46,8E,3E,4F,42
1930 DATA CD,1E,BB,C4,9C,88,3E,1B,9A
1940 DATA CD,1E,BB,C4,AE,88,3E,42,36
1950 DATA CD,1E,BB,C2,37,8E,3A,B2,6D
1960 DATA 8E,FE,Ø1,CA,C7,8D,CD,6Ø,29
1970 DATA 8B,CD,38,88,3A,B6,8E,FE,D7
1980 DATA ØØ,CA,25,8E,3A,7Ø,8E,FE,8B
1990 DATA 32,38,Ø3,CD,23,88,CD,44,3F
2000 DATA 89,18,AD,Ø6,F5,ED,78,1F,3F
2010 DATA 3Ø,FB,C9,C5,Ø1,ØØ,Ø8,Ø9,F4
2020 DATA 3Ø,Ø4,Ø1,5Ø,CØ,Ø9,C1,C9,E4
2030 DATA Ø1,Ø1,Ø1,3A,9B,88,3C,32,47
2040 DATA 9B,88,FE,Ø1,CC,67,88,FE,AF
2050 DATA Ø2,CC,6F,88,FE,Ø3,CC,77,5D
2060 DATA 88,FE,Ø4,CC,7F,88,FE,Ø5,91
2070 DATA CC.87.88.FE.Ø6.CC.8F.88.8F

2910 DATA 32,6F,8E,23,22,67,8E,C9,E2
2920 DATA AF,32,78,8E,18,ØØ,3A,6F,A1
2930 DATA 8E,FE,Ø4,28,Ø9,3D,32,6F,19
2940 DATA 8E,2B,22,67,8E,C9,3E,Ø1,98
2950 DATA 32,78,8E,18,D3,3A,7Ø,8E,AD
2960 DATA FE,1Ø,28,19,3D,32,7Ø,8E,67
2970 DATA 11,ØØ,F8,19,7C,FE,CØ,DØ,17
2980 DATA 11,BØ,3F,19,7C,FE,CØ,DØ,56
2990 DATA 11,BØ,3F,19,C9,3E,Ø1,32,38
3000 DATA 79,8E,18,ØØ,3A,7Ø,8E,FE,29
3010 DATA BC,28,ØE,3C,32,7Ø,8E,11,EC
3020 DATA ØØ,Ø8,19,DØ,11,5Ø,CØ,19,A4
3030 DATA C9,AF,32,79,8E,C3,3Ø,8D,87
3040 DATA 21,DA,9Ø,ED,5B,B4,8E,1B,D2
3050 DATA 23,13,7E,FE,FF,C8,32,73,46
3060 DATA 8E,23,7E,32,74,8E,DD,21,B5
3070 DATA 6F,8E,DD,7E,ØØ,DD,86,Ø2,ØØ
3080 DATA C6,Ø1,4F,DD,7E,Ø4,B9,3Ø,4E
3090 DATA DF,DD,7E,Ø4,DD,86,Ø6,4F,4C
3100 DATA DD,7E,ØØ,3D,B9,3Ø,D1,DD,45
3110 DATA 7E,Ø1,DD,86,Ø3,C6,Ø1,4F,87
3120 DATA DD,7E,Ø5,B9,3Ø,C2,DD,7E,73
3130 DATA Ø5,DD,86,Ø7,4F,DD,7E,Ø1,DA
3140 DATA 3D,B9,3Ø,B4,1A,FE,Ø4,CA,35
3150 DATA 9B,8C,FE,Ø3,CA,7A,8C,FE,99
3160 DATA Ø2,CA,96,8C,FE,Ø5,CA,A3,92
3170 DATA 8C,2B,E5,7E,4F,23,7E,FE,AA
3180 DATA 28,28,2C,FE,3Ø,28,2D,FE,6B
3190 DATA 38,28,2E,FE,4Ø,28,2F,FE,E9
3200 DATA 48,28,3Ø,FE,5Ø,28,31,FE,67
3210 DATA 58,28,32,FE,6Ø,28,33,FE,E5
3220 DATA 68,28,34,FE,7Ø,28,35,FE,63
3230 DATA 78,28,36,FE,8Ø,28,37,21,F9
3240 DATA 9Ø,C1,18,3C,21,EØ,C1,18,DE
3250 DATA 3Ø,21,3Ø,C2,18,32,21,8Ø,47
3260 DATA C2,18,26,21,DØ,C2,18,28,28
3270 DATA 21,2Ø,C3,18,1C,21,7Ø,C3,4A
3280 DATA 18,1E,21,CØ,C3,18,12,21,6C
3290 DATA 1Ø,C4,18,14,21,6Ø,C4,18,ØB
3300 DATA Ø8,21,BØ,C4,18,ØA,21,ØØ,E9
3310 DATA C5,C5,E5,21,EØ,C6,18,Ø5,44
3320 DATA C5,E5,21,3Ø,C7,Ø9,22,61,B9
3330 DATA 8E,2A,92,8E,22,63,8E,3A,8Ø
3340 DATA 76,8E,32,66,8E,3A,75,8E,91
3350 DATA 32,65,8E,CD,36,8A,E1,C1,69
3360 DATA Ø9,22,61,8E,CD,7C,89,E1,78
3370 DATA AF,77,23,77,DD,E5,CD,Ø2,66
3380 DATA 8D,DD,E1,3A,B6,8E,3D,32,23
3390 DATA B6,8E,DD,E5,CD,6D,98,DD,DA
3400 DATA E1,CD,CD,8C,3A,79,8E,FE,24
3410 DATA ØØ,28,Ø5,AF,32,79,8E,C9,67
3420 DATA 3E,Ø1,32,79,8E,C9,3E,Ø1,4C
3430 DATA 12,18,DF,21,Ø1,ØØ,22,59,84
3440 DATA 8E,18,D7,3E,Ø2,Ø1,ØØ,ØØ,BB
3450 DATA CD,32,BC,3E,Ø3,Ø1,ØØ,ØØ,EC
3460 DATA CD,32,BC,3E,Ø4,Ø1,ØØ,ØØ,FB
3470 DATA CD,32,BC,3E,Ø5,Ø1,ØØ,ØØ,ØA
3480 DATA CD,32,BC,3E,ØB,Ø1,ØØ,ØØ,32
3490 DATA CD,32,BC,18,AD,3A,79,8E,E3
3500 DATA FE,Ø1,28,ØE,DD,7E,Ø5,DD,AC
3510 DATA 86,Ø7,4F,DD,7E,Ø1,B9,DØ,B6
3520 DATA 18,ØC,DD,7E,Ø1,DD,86,Ø3,74
3530 DATA 4F,DD,7E,Ø5,B9,DØ,3A,78,34
3540 DATA 8E,FE,Ø1,28,Ø7,3E,Ø1,32,2F
3550 DATA 78,8E,D1,C9,AF,32,78,8E,58
3560 DATA D1,C9,CD,2E,85,21,2F,8D,7A
3570 DATA Ø6,Ø3,3E,Ø1,2B,86,77,FE,E8
3580 DATA 3A,38,Ø5,3E,3Ø,77,1Ø,F2,67
3590 DATA 26,11,2E,Ø6,CD,75,BB,Ø6,FC
3600 DATA Ø4,21,2C,8D,7E,23,CD,5A,C1
3610 DATA BB,1Ø,F9,C9,3Ø,3Ø,3Ø,3Ø,E4
3620 DATA 3A,6F,8E,Ø1,Ø3,ØØ,81,4F,F8
3630 DATA 3A,85,8E,B9,D2,C1,8D,3A,4B
3640 DATA 85,8E,Ø1,Ø8,ØØ,81,4F,3A,FB
3650 DATA 6F,8E,B9,D2,C1,8D,E5,CD,FE
3660 DATA 5A,98,21,DØ,Ø7,22,59,8E,47
3670 DATA 3E,Ø2,Ø1,Ø1,Ø1,CD,32,BC,BØ
3680 DATA 3E,Ø3,Ø1,Ø2,Ø2,CD,32,BC,C5
3690 DATA 3E,Ø4,Ø1,ØE,ØE,CD,32,BC,3D
3700 DATA 3E,Ø5,Ø1,17,17,CD,32,BC,9A
3710 DATA 3E,ØB,Ø1,Ø8,Ø8,CD,32,BC,29
3720 DATA E1,3A,85,8E,ED,4B,84,8E,13
3730 DATA 81.4F.3A.6F.8E.91.FE.F7.F1

4570 DATA 21,D4,C2,22,61,8E,CD,71,CD
4580 DATA 9Ø,21,24,C3,22,61,8E,CD,68
4590 DATA 71,9Ø,21,74,C3,22,61,8E,64
4600 DATA CD,71,9Ø,21,C4,C3,22,61,37
4610 DATA 8E,CD,71,9Ø,21,14,C4,22,46
4620 DATA 61,8E,CD,71,9Ø,21,64,C4,26
4630 DATA 22,61,8E,CD,71,9Ø,21,B4,F4
4640 DATA C4,22,61,8E,CD,71,9Ø,21,22
4650 DATA Ø4,C5,22,61,8E,CD,71,9Ø,CD
4660 DATA C9,Ø6,Ø9,C5,D5,1A,FE,Ø1,F7
4670 DATA CC,A6,9Ø,FE,Ø2,CC,BD,9Ø,7B
4680 DATA FE,Ø3,CC,B6,9Ø,FE,Ø4,CC,C8
4690 DATA CD,9Ø,FE,Ø5,CC,D4,9Ø,FE,21
4700 DATA ØØ,28,Ø3,CD,7C,89,2A,61,B9
4710 DATA 8E,11,Ø6,ØØ,19,22,61,8E,88
4720 DATA D1,13,C1,1Ø,CE,C9,2A,8C,2C
4730 DATA 8E,22,63,8E,F5,3A,B6,8E,3C
4740 DATA 3C,32,B6,8E,F1,C9,2A,9Ø,8F
4750 DATA 8E,22,63,8E,C9,2A,8E,8E,FC
4760 DATA 22,63,8E,F5,3A,B6,8E,3C,26
4770 DATA 32,B6,8E,F1,C9,2A,94,8E,13
4780 DATA 22,63,8E,C9,2A,96,8E,22,AA
4790 DATA 63,8E,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,9Ø
4800 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,CØ
4810 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,CA
4820 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,D4
4830 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,DE
4840 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,E8
4850 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F2
4860 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FC
4870 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø6
4880 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,1Ø
4890 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,1A
4900 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,24
4910 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2E
4920 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,38
4930 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,42
4940 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C
4950 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,56
4960 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,6Ø
4970 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,6A
4980 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,74
4990 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,7E
5000 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,88
5010 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,92
5020 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,9C
5030 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,A6
5040 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,BØ
5050 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,BA
5060 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,ØØ,ØØ,ØØ,CØ
5070 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,CE
5080 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,D8
5090 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,E2
5100 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,EC
5110 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,F6
5120 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
5130 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØA
5140 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,14
5150 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,1E
5160 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,28
5170 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,32
5180 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,3C
5190 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,46
5200 DATA ØØ,Ø4,28,ØA,28,1Ø,28,16,E8
5210 DATA 28,1C,28,22,28,28,28,2E,FA
5220 DATA 28,34,28,Ø4,3Ø,ØA,3Ø,1Ø,78
5230 DATA 3Ø,16,3Ø,1C,3Ø,22,3Ø,28,16
5240 DATA 3Ø,2E,3Ø,34,3Ø,Ø4,38,ØA,44
5250 DATA 38,1Ø,38,16,38,1C,38,22,32
5260 DATA 38,28,38,2E,38,34,38,Ø4,6C
5270 DATA 4Ø,ØA,4Ø,1Ø,4Ø,16,4Ø,1C,4E
5280 DATA 4Ø,22,4Ø,28,4Ø,2E,4Ø,34,38
5290 DATA 4Ø,Ø4,48,ØA,48,1Ø,48,16,62
5300 DATA 48,1C,48,22,48,28,48,2E,54
5310 DATA 48,34,48,Ø4,5Ø,ØA,5Ø,1Ø,D2
5320 DATA 5Ø,16,5Ø,1C,5Ø,22,5Ø,28,7Ø
5330 DATA 5Ø,2E,5Ø,34,5Ø,Ø4,58,ØA,9E
5340 DATA 58,1Ø,58,16,58,1C,58,22,8C
5350 DATA 58,28,58,2E,58,34,58,Ø4,C6
5360 DATA 6Ø,ØA,6Ø,1Ø,6Ø,16,6Ø,1C,A8
5370 DATA 6Ø,22,6Ø,28,6Ø,2E,6Ø,34,92
5380 DATA 6Ø,Ø4,68,ØA,68,1Ø,68,16,BC
5390 DATA 68,1C,68,22,68,28,68,2E,AE
```

Nouveau MINITEL
36 15 Code JESSICO

AMSTRAD JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

AMSTRAD TOP HITS

C D

COMPIL'OCEAN 145/195
Arche Capt. Blood
+Typhoon+D. Thompsons Oc.
+Vindicator+Salamander
DUO PACK 125/172
Space Racer + Bob Winner
LE MONDE DE L'ARCADE.......... 145/195
Roadblasters+Tiger Road
1943+Imposs.Mission 2+Spy Hunter
Blackbeard+Colosseum
BEST DE US GOLD ... 145/195
Out run+ Gauntlet 2+ 720°
California G.+Rolling Thunder
12 JEUX EXCEPTION. 129/149
Cybernoid+Deflector+Tour
de force+Mask 2+Blood Brothers
+Hercules+Northstar+Ranarama etc.
ALBUM EPYX 185
Winter Games+World Games
Supercycle+Impossible mission
AMST.GOLD HIT 3........ 112/192
Trantor+Solomon's Key
WC Leaderboard+Bravestar
Rampart+Capt. America
ARCADE ACTION......... 115/182
Barbarian+Renegade
Supersprint+Rampage+IK2
COLLECT.KONAMI 112/182
Jackal+Shaolin R. Nemesis
Jailbreak+Ye Ar Kung fu 2
+ Green beret+Year Kung Fu
Hypersport+Pingpong+Mikie
COMMAND PERFORMANCE 145/195
Mercenary+Hardball+Cholo
Trentor+Leviathan+Xenos..
FIST AND THROTTLES . 95/139
Enduro racer+Buggy boy
Ikari War.+Dragon's lair+Thundercats
FORCES MAGIQUES .. 146/196
Panthère Rose Western Gam
Vampires empire - Clever smart
F. BRUNO BIG BOX..... 125/175
F. Bruno Boxing+Airwolf
Bomjack+Saboteur+Ghost'n Gobblins
GAME SET MATCH 2 . 145/195
Match day 2+Basket Master
Super Hang On+champion ship+Sprint
Track and field+Cricket+Snooker+Golf
GAME SET MATCH 1 . 126/175
Tennis+Hypersport+Pingpong
Foot+Golf+Baseball+Boxing
Pool+Super decathlon
GEANTS D'ARCADE 2.145/195
Street fighter+Side arms
Bionic commando+Gunsmoke+Désolator
Shackled
KARATE ACES.............. 112/172
Kung fu master+ Bruce Lee
+ Uchi mata+Avenger+Samourai T
+Way of Tiger+ Way Exploding fist
LES AS DE L'ESPACE. 125/145
Xevious+Cybernoid+Northstar
Zynaps+Trantor+Exolon
LES AS DU CIEL......... 145/195
Adv.Tactical fight+Ace
Spitfire 40+Tomahawk+Air traffic
Control+Strike force Harrier
LES FUTURISTES 146/196
B. Morane Science fiction
Saphir+Mines au Diam.+Anthropie
OCEAN DYNAMITE 145/195
Platoon+Predator
Karnov+Crazy cars+Combat school
+Salamander+Driller+Gryzor
OCEAN STAR HIT 2....... 96/140
Army moves+Mutant+Wizbal
Head Over Heals+Cobra+Tank
SIMULATION PACK 142/189
Grand Prix 500+Quad
+Superski
SUPREME CHALLENG 125/165
Tetris+Elite+Starglider
Sentinel+Ace 2
LES DEFIS DE TAITO . 136/195
T. Renegade+Arkanoid 1+2
Bubble bobble+Flying shark+Slapf.
TEN MEGA GAMES 3. 125/145
Leaderboard+10thFrame
Last mission+Ranarama+Fighterpilot
Firelord+Rocco+Dragon talk...

944 TURBO CUP 145/195
A 320 .... 140/189
AIR BORNE RANGER 182/220
AFTER BURNER 92/145
ARCADE WIZARD 95/145
ARCHE CAPT. BLOOD 165/192
BARBARIAN 2 .... 87/136
BATMAN 92/145
BEYOND ICE PALACE 92/140
BLACK LAMP 87/136
BLASTEROIDS 129/175
BUMPY 142/192
BUTCHER HILL 95/145
CARRIER COMMAND 142/192
CHICAGO 30"S..................... 95/145
CHICAGO 90 .... 142/192
CHUCK YEAGER'S 92/142

C D

CIRCUS GAMES 115/165
CONSPIRATION 185
CORPORATION........................ 92/140
CORRUPTION 195
COSMIC PIRATE 95/145
CRAZY CARS II 135/175
CYBERNOID 2.......................... 92/136
DALEY'S THOMPSON O.C.......... 92/136
DARK FUSION 95/145
DOUBLE DETENTE 95/145
DOUBLE DRAGON 95/145
DRAGON NINJA 95/145
EMPIRE CONTRE ATTAQUE....... 96/149
F15 STRIKE EAGLE................. 96/146
F16 COMBAT PILOT 142/192
FER ET FLAMMES....................... 246
FINAL COMMAND 125/172
FIRE AND FORGET 126/166
FISH 182
FOOTBALL MANAGER 2.............. 92/136
FORGOTTEN WORLDS 95/145
FUSION 2 182
GALACTIC CONQUER................ 126/165
GARY L. HOT SHOT 95/135
GUERILLA WARS 87/136
GUNSHIP................................ 192/242
H.A.T.E.............................. 95/145
HIGHWAY PATROL............... 142/192
HUMAN KILLING MACH.............. 95/145
INDIAN MISSION........................ 156
IRON HAND 95/145
IRON TRACKERS 192
JINKS 95/145
L'ANGE DE CRISTAL 142/196
LASER SQUAD 95/145
LAST DUEL 95/145
LED STORM 95/145
LE MAITRE ABSOLU 165
LE MANOIR MORTEVIL....................195
MACH 3 .... 126/176
MAXI BOURSE 142/192
MEURTRE A VENISE................. 142/192
MICROPROSE SOCCER .. 142/192
MOTOR MASSACRE 92/136
NIGEL MANSELL....................... 110/159
NIMITZ 95/156
OBLITERATOR 95/145
OFF SHORE WARRIOR.............. 126/166
OMEYAD 165
OPERATION WOLF 95/145
OUT RUN EUROPA 95/145
PAC MANIA 95/145
PARANOIA COMPLEX 95/145
PIRATES...................................... 149
PROJECT STEAL FIGHT 142/192
PRO SOCCER SIMUL................. 95/145
PURPLE SATURN DAY 165/195
RAFFLES 95/142
RAMBO 3 .... 87/136
REAL GHOSTBUSTER............. 95/145
RENEGADE 3 .... 95/145
ROBOCOP 95/145
R. TYPE 95/145
RUNNING MAN........................ 92/142
RUN THE GAUNTLET............... 95/145
SECRET DEFENSE 142/192
SDI 95/145
SILENT SERVICE 149
SKATE BALL.......................... 139/179
SKATE OR DIE 92/142
SKWEEK 142/192
SKY HUNTER 132/172
SKYX 178
SOCCER SUPER FOOT ... 105/155
STAR TREK 92/142
STORM LORD 95/145
SUPERMAN 95/145
SUPER SCRAMBBLE 95/145
SUPER TRUX 165
SOLDIER OF LIGHT..................... 87/136
TECHNOCOP 95/145
THE DEEP 95/145
THE GAMES SUMMER.................. 95/145
THE GAMES WINTER 92/140
THE LAST NINJA 2 .... 140/149
TIGER TIGER 95/145
TIMES SCANNER 95/145
TIMES OF LORE 92/142
TINTIN SUR LA LUNE.................. 142/192
TITAN 135/175
TRIVIAL PURSUIT N.G 149/195
TROLL 87/136
TRUCK 185/225
TYPHOON 87/136
VICTORY ROAD 87/136
VIGILANTE 95/145
VINDICATORS 95/145
WAR IN MIDDLE EARTH.......... 95/145
WEC LE MAN 95/145
WEIRD DREAMS 145/195

ETIQUETTES

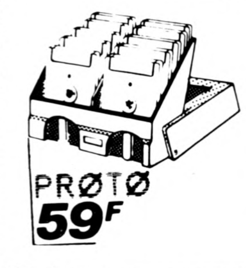
ETIQUETTES DISC 3" LES 100.......... 30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100 30

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

UTILITAIRES

CPC

ACCESS II .... N.C.
ADES DEBUGG 280
ADVANCED OCP ART STUDIO 275
ALIENOR COMPTA 1450
AMX PAGEMAKER 550
AUTOFORMATION BASIC 285
KIT AMX PAGEMAKER 350
LE MINI JOURNAL 750
ASTRO 2001...................................... 345
AUTOFORM. ASSEMBLEUR........... 295
BOURSE 2000 650
BUDGET 155/190
CALCUMAT 375
CONTACT 380
D BASE 2 780
DATAMAT.. 390
DISCOLOGY V.5.1 350
ECHOSOFT.. 395
FACTURATION+CAISSE DETAIL....... 1350
FACTURATION+STOCK 1650
FINANCIUS 285
GESTION DE FICHES 180/240
GESTION DE FICHIERS 300
GESTION DOCUMENTAIRE 160/175
GESTION DOMESTIQUE........... 195/240
GRAPHO 299
HERAKLIOS PCW.......................... 390
HERCULE 2..................................... 395
IMPRESSION 240
IMPRIM'IMAGE 280
INTEGRE (L') 425
INTERMUSIC 245
INTERPRETE 2 280
JADE 375
KENTEL 570
LA SOLUTION 595
LOTO SPORTIF 1N2......................... 285
MASTERFILE....................................... 395
MATH-UTILITAIRE 280
MEMORY 350
MENTEL 445
MEPHISTO 205
MULTIFACE 2+................................. 595
MULTIPLAN.. 495
MUSIC PRO.. 350
PACK GESTION 675
PASCAL/MT + ... 649
PENTEL 670
POCKET BASE 750
POCKET WORDSTAR 875
PROGRAMMEUR STUDIO..................... 210
PSYCHO-TEST..................................... 185
SEMABANK.. 395
SEMASTATS.. 395
SEMFICH.. 240
SILIPACK.. 280
SUPERPAINT 250
TAS COPY 270
TAS-SIGN 365
TASPRINT... 320
TASWORD - MAIL MERGE 425
TEXTOMAT.. 380
TRANSLOCK 2 275
ULYSSE 280
VECTORIA 3 D 399
ZENITH 2.. 280
HORLOGE ASTRALE 350
MIROIR ASTRAL 320
PREVISIONS ASTRALES 380



RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D 59
RUBAN EPSON MX-80 59
RUBAN DMP 2000/2160....................... 59
RUBAN DMP 3000/3160....................... 59
RUBAN DMP 4000 59
RUBAN DMP1 59
RUBAN PCW 8256/8512....................... 59
RUBAN PCW 9512 59
RUBAN STAR NL10 59

EDUCATIFS

ANGLAIS CONFIRME........................... 195
ANGLAIS DEBUTANT........................... 195
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP. 195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE.. 195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP 195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP 195
ATELIER PUZZLES MAT/CE 95
BALADE PAYS DE L'ECRIT CE/CM. 180
BALADE OUTRE RHIN 6/5e ... 180/225
BALADE PAYS BIG BEN 6/5e. 180/225
BOSSE DES MATHS 3e 195
BOSSE DES MATHS 4e 195
BOSSE DES MATHS 5e 195
BOSSE DES MATHS 6e 195
CONJUGUEZ CE/CM 95
DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3e . 195
DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3e . 195
DECOUVERTE DE LA VIE 6/5e 195
ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e 195
ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e 195
EDUC. MATERNELLE 1 199
EDUC. MATERNELLE 2 199
ENIGME A MADRID................................ 145
ENIGME A MUNICH 225
ENIGME A OXFORD....................... 180/225
FRANÇAIS REUSSITE 3e 150
FRANÇAIS REUSSITE 4e 150
FRANÇAIS REUSSITE 5e 150
FRANÇAIS REUSSITE 6e 150
FRANÇAIS-CM 170/199
FRANÇAIS-SONS 170/199
FRANCE GEO+MICRO GEO 250
GEOGRAPHIE PRIMAIRE 199
GEOMETRIE PLANE 199
GRAMMAIRE 6/5e 199
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP............... 150
J'APPRENDS A LIRE M/CP.................... 150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP 150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP. 150
LANGUE FRANÇAISE 3e 195
LANGUE FRANÇAISE 4e 195
LANGUE FRANÇAISE 5e 195
LANGUE FRANÇAISE 6e 195
MATHS 2E CYCLE 1............................... 250
MATHS 2E CYCLE 2......................... 170/199
MATHS 3E...................................... 170/199
MATHS 5E+4E...................................... 199
MATHS 6E...................................... 170/199
MATHS 6/5E.. 225
MATHS CE 199
MATHS-CM 200/250
MATHS SUCCES 5/6 ANS 150
MATHS SUCCES CM 150
MATHS SUCCES 3e 150
MATHS SUCCES 5e 150
MATHS SUCCES 6e 150
MICRO BAC ALLEMAND 1/Ter.............. 199
MICRO BAC ANGLAIS 1/1Ter 199
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1Ter............. 199
MICRO BAC FRANÇAIS 1/1Ter.............. 199
MICRO BAC GEO 1/1Ter 199
MICRO BAC HISTOIRE 1/1Ter 199
MICRO BAC MATHS B 1/1Ter................. 199
MICRO BAC MATHS C+E 1/1Ter 199
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1Ter 199
MICRO BREVET ALGEBRE 220
MICRO BREVET FRANÇAIS.................... 220
MICRO BREVET GEOGRAPHIE 220
MICRO BREVET GEOMETRIE................. 220
MICRO BREVET HISTOIRE..................... 220
MOTS CROISES MAGIQUES M/CE 95
NATHAN FRANÇAIS CP/CE1 225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CE2 ... 225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM1 .. 225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM2 .. 225
NATHAN ECOLE MATHS CP/CE1 .. 225
NATHAN ECOLE MATHS CE2 225
NATHAN ECOLE MATHS CM1 225
NATHAN ECOLE MATHS CM2 225
ORTHOGRAPHE CM 199

ACCESSOIRES

CASSETTE D'AZIMUTAGE...... 119
COPY HOLDER..................................... 189
ETIQUET. 89x23 Par 500........................ 69
FILTRE ECRAN 14" Coul....................... 179
FILTRE ECRAN 14" Monoc..................... 169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col...................... 149
SUPPORT MONITEUR 12-14"................. 139
MOUSE MAT (tapis) 65

BOITIERS DE RANGEMENT

BOITIER PROTO	: 10x3"	59
BOITIER DS40LA	: 30x3"	89
BOITIER JSY 48	: 48x3"	99
BOITIER DD50L	: 50x5.25"	119
BOITIER DS100L	: 100x5.25"	149

avec serrure + clé
sauf Proto

SUPER PROMO

ADVANCED OCP ART STUDIO 275
AUTOFORMATION FORMATION BASIC 285
IMPRIMANTE DMP 2160 + TEXTOMAT 1690
LA SOLUTION TEXTOMAT · DATAMAT · CALCOMAT 575
MULTIFACE 2 + LE COPIEUR 575
LECTEUR DISQUETTE DDI-1+ 10 JEUX..... 1790
JSY 48 BOITIER RANGEMENT 48 x 3" 99
DS 40 LA BOITIER RANGEMENT 30 x 3"...... 89
MINI JOURNAL AMX PAGEMAKER · KIT AMX............ 750
JOYSTICK QUICKJOY 5 239
LECTEUR CASSETTE + CABLE..................... 245
TOUS LES RUBANS PAR 3 147

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC.......................... 135
AMSTRAD EN FAMILLE 135
AMSTRAD OUVRE TOI 99
BASIC AMST+METHODE PRATIC 105
BIEN DEBUTER CPC............................. 99
COMMUNICAT. MODEM MINITEL 149
DES IDEES POUR LE CPC 129
DES ROUTINES POUR LE CPC 149
GUIDE BASIC + AMSDOS 128
GUIDE DU GRAPHISME 108
GRAND LIVRE DU BASIC 6128.............. 149
GRAND LIVRE DU BASIC+D................... 249
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR............ 145
LA BIBLE DU CPC 199
LA BIBLE DU GRAPHISME 199
LA BIBLE DU GRAPHISME+D 299
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR 249
LANGAGE MACHINE CPC....................... 129
LIVRE CP/M PLUS 148
LIVRE JEUX D'ACTION 58
LIVRE DU LOGO CPC 149
MONTAGES EXTENS. PERIPH................. 199
PERIPHERIQUES+FICHIER 120
PROGRAM. APPLIC. EDUCATIF 179
PROGRAMME BASIC 129
SUPER JEUX AMSTRAD 140
TECHNIQUES DE PROG. JEUX 98

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK......................... 69
PHASOR ONE (+ MONTRE) 109
JOYSTICK CHEETAH 125+ 85
COBRA 480
COMPETITION PRO................................ 125
ERGOSTICK 195
PRO 5000 125
QUICKJOY 2... 85
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER.... 120
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 239
QUICKSHOT TURBO II.................. 135
KONIX SPEED KING 109
KONIX SPEED KING AUTOF 125
KONIX THE NAVIGATOR 145
WICO 3 WAY 275
WICO THE BOSS.................................... 160
JOYSTICK CHEETAH PC......................... 149
CARTE PC 179

PERIPHERIQUES

AMDRUM 575
CRAYON OPTIQUE DART (D) 395
CRAYON OPTIQUE LP-1.......................... 290
DIGITAL. DART DMP2000 775
DIGITALISEUR ARA 1090
ADAPT. PERITEl MP-2F-CPC.................... 485
IMPRIMANTE DMP 2160....... 1690
INTERFACE RS232C 590
LECTEUR CASSETTE + CABLE 245
LECTEUR DISQ. DDI-1 1790
LECTEUR DISQ. FD-1 1590
MERCITEL CPC1 1245
MULTIFACE 2+................................... 595
SOURIS AMX CPC 690
SYNTHE. VOCAL TMPI 545
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP....................... 625
7 LOGICIEL Educt. vocaux........................ 195
EXT. MEMOIRE 64K/464 545
CHAINE STUDIO 100............................. 3790
MAGNETOSCOPE VCR 6000.................. 3990
MAGNETOSCOPE VCR 6100.................. 4390

HOUSSES POUR AMSTRAD

Housse complète clavier+écran
HOUSSE 464 COUL..................................... 85
HOUSSE 464 MONO.................................... 85
HOUSSE 6128 COUL. 85
HOUSSE 6128 MONO................................. 85
HOUSSE DISC FD1..................................... 55
HOUSSE DMP 2000/2160 79
HOUSSE DMP 3000/3160 79
HOUSSE DMP 4000 79
HOUSSE PC 1512 COUL............................ 109
HOUSSE PC 1512 MONO........................... 105
HOUSSE PCW 8256/8512.......................... 129
HOUSSE CITIZEN 120 D 79
HOUSSE STAR LN10 79
HOUSSE STAR LC10 79

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC..................... 125
Centr. Amstr./imprim. Azerty................... 149
Câble Centr. Ams/Impr........................... 149
CABLE ECRAN/CLAVIER 149
CABLE EXTENS. JOYSTICK....................... 65
CABLE EXTENS. PORT 170
CABLE FD1.. 139
CABLE MAGNETO CASSETTE.................... 55

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD

15 F 70*
à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	184 F	348 F	830 F	1570 F
5" 1/4 DFDD	70 F	136 F	325 F	600 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
Livrées avec enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT...... 39 F Les dix

%16
BON DE COMMANDE *EXPRESS*
à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT LOGICIELS JEUX **18 F**
DOM TOM **+ 50 F**

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous
carte bleue
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE

precisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐

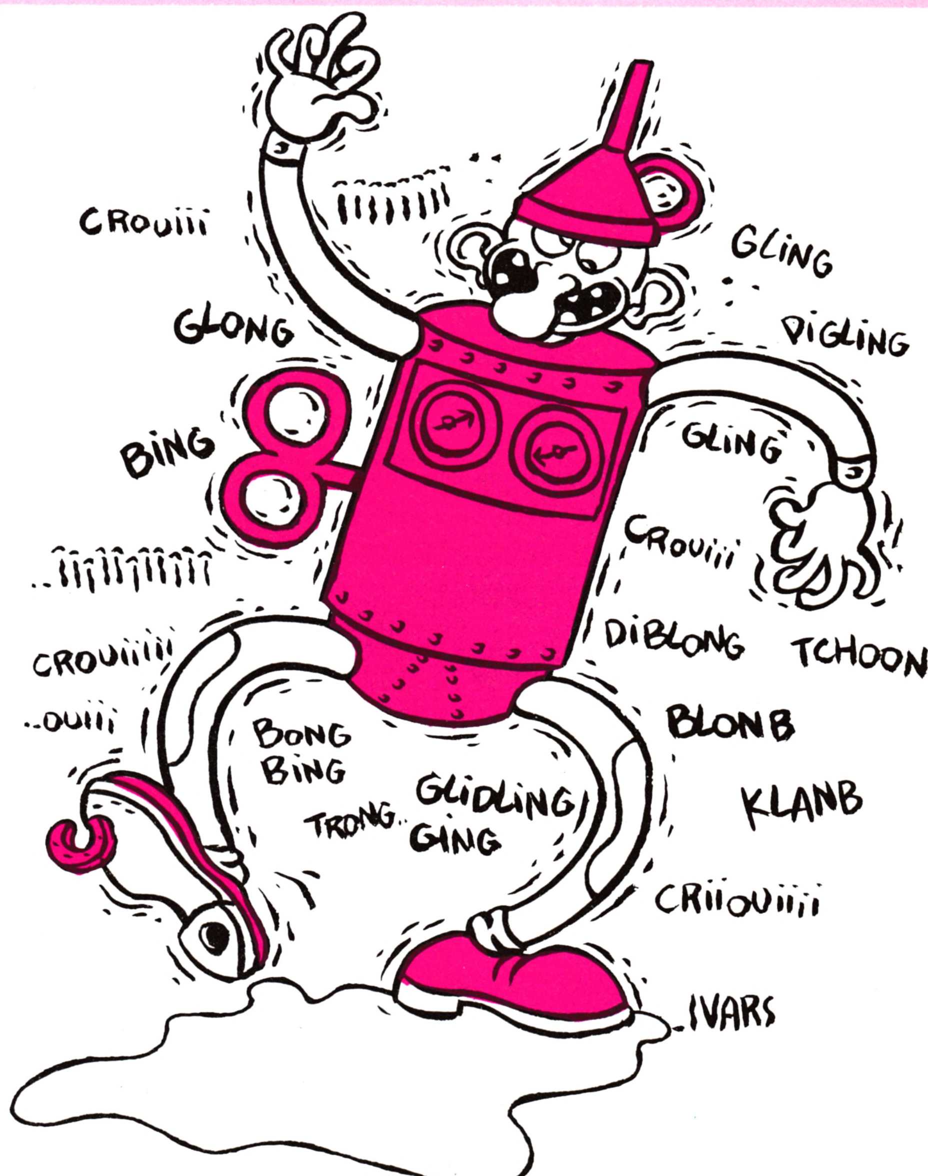
BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

```
5400 DATA 68,34,68,04,70,0A,70,10,2C
5410 DATA 70,16,70,1C,70,22,70,28,CA
5420 DATA 70,2E,70,34,70,04,78,0A,F8
5430 DATA 78,10,78,16,78,1C,78,22,E6
5440 DATA 78,28,78,2E,78,34,78,04,20
5450 DATA 80,0A,80,10,80,16,80,1C,02
5460 DATA 80,22,80,28,80,2E,80,34,EC
5470 DATA 80,FF,02,02,02,02,02,02,1E
5480 DATA 02,02,02,01,01,01,01,01,92
5490 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,96
5500 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,A0
5510 DATA 01,01,01,01,01,01,00,00,9B
5520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,90
5530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,9A
5540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,A4
5550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,AE
5560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B8
5570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C2
5580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CC
5590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,D6
5600 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E0
5610 DATA 00,00,02,00,00,00,00,00,F0
5620 DATA 00,00,02,03,02,00,00,00,10
5630 DATA 00,00,02,03,03,03,02,00,3F
5640 DATA 00,00,02,03,03,03,03,03,68
5650 DATA 02,00,00,02,03,03,03,03,6A
5660 DATA 03,02,00,00,00,02,03,03,5C
5670 DATA 03,02,00,00,00,00,00,02,3D
5680 DATA 03,02,00,00,00,00,00,00,37
5690 DATA 00,02,00,00,00,00,00,00,3E
5700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,44
5710 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,4E
5720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,58
5730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,62
5740 DATA 00,00,01,01,01,01,01,01,8D
5750 DATA 01,01,01,03,03,02,02,02,C1
5760 DATA 02,02,03,03,01,01,00,00,A6
5770 DATA 00,00,00,01,01,00,00,00,93
5780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,94
5790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,A6
5800 DATA 01,00,00,00,00,00,01,01,B8
5810 DATA 03,03,02,02,02,02,02,03,05
5820 DATA 03,01,01,01,01,01,01,01,E2
5830 DATA 01,01,00,00,00,00,00,00,C9
5840 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,D0
5850 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,DA
5860 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E4
5870 DATA 00,00,00,00,00,00,01,01,FD
5880 DATA 01,01,04,01,01,01,01,00,1D
5890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,02
5900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0C
5910 DATA 00,00,00,03,03,03,03,03,70
5920 DATA 03,03,00,00,00,00,00,00,29
5930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,2A
5940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,34
5950 DATA 00,00,00,00,00,03,03,03,7D
5960 DATA 03,03,03,03,00,00,00,00,66
5970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,52
5980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,5C
5990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,66
6000 DATA 00,00,00,03,03,03,03,03,CA
6010 DATA 03,03,00,00,02,02,02,02,B7
6020 DATA 02,00,00,00,02,02,02,02,BA
6030 DATA 02,02,02,00,00,02,04,04,E2
6040 DATA 02,04,04,02,00,00,02,02,D4
6050 DATA 02,02,02,02,02,00,00,00,C0
6060 DATA 02,02,02,02,02,00,00,00,CA
6070 DATA 00,00,02,02,02,00,00,00,CE
6080 DATA 00,00,00,02,02,02,00,00,DE
6090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CA
6100 DATA 00,00,00,02,02,00,00,00,E6
6110 DATA 02,02,00,00,00,00,02,02,02
6120 DATA 02,00,00,00,00,02,02,00,04
6130 DATA 00,00,02,02,00,00,00,00,00
6140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,02,0C
6150 DATA 00,02,00,02,00,02,00,00,1E
6160 DATA 03,00,03,00,03,00,03,00,40
6170 DATA 00,01,00,03,00,03,00,01,42
6180 DATA 00,00,03,00,03,00,03,00,51
6190 DATA 03,00,00,01,00,03,00,03,5F
6200 DATA 00,01,00,00,03,00,03,00,5E
6210 DATA 03,00,03,00,00,03,00,03,78
6220 DATA 00,03,00,03,00,00,03,00,73
6230 DATA 03,00,03,00,03,00,00,03,89
6240 DATA 00,03,00,03,00,03,00,00,84
6250 DATA 03,00,03,00,03,00,03,00,9A
6260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,74
6270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7E
6280 DATA 00,00,03,03,03,03,03,03,EB
6290 DATA 03,03,03,03,00,00,00,00,B0
6300 DATA 00,00,00,03,03,00,00,00,B7
6310 DATA 00,00,00,00,03,03,00,00,C7
6320 DATA 03,03,03,00,00,03,03,00,E9
6330 DATA 00,03,01,03,00,00,03,03,FC
6340 DATA 00,00,03,01,03,00,00,03,F8
6350 DATA 03,00,00,03,00,03,00,00,EF
6360 DATA 03,03,00,00,00,00,03,00,F6
6370 DATA 00,03,03,03,03,03,03,03,4B
6380 DATA 00,00,03,00,00,00,00,00,F5
6390 DATA 00,00,00,03,00,00,00,00,02
6400 DATA 00,00,00,00,03,00,03,03,3C
6410 DATA 03,03,03,03,03,03,03,04,7E
6420 DATA 03,04,03,04,03,04,03,04,94
6430 DATA 01,04,01,04,01,04,01,04,7E
6440 DATA 01,02,01,02,01,02,01,02,60
6450 DATA 01,02,01,02,01,02,01,02,6A
6460 DATA 01,02,01,02,01,02,01,02,74
6470 DATA 01,02,01,00,00,00,00,00,4E
6480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,50
6490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,5A
6500 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,64
6510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,6E
6520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,78
6530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,82
6540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,8C
6550 DATA 00,00,01,00,00,00,00,00,99
6560 DATA 00,00,01,01,05,05,05,05,29
6570 DATA 05,05,05,01,01,05,05,05,3A
6580 DATA 05,05,05,05,01,01,01,05,20
6590 DATA 05,05,05,05,01,01,00,01,03
6600 DATA 01,01,05,01,01,01,00,00,E9
6610 DATA 00,00,01,04,01,00,00,00,EA
6620 DATA 00,00,00,01,04,01,00,00,FA
6630 DATA 00,00,00,00,01,04,01,00,0A
6640 DATA 00,00,00,00,00,01,04,01,1A
6650 DATA 00,00,00,00,00,02,02,02,24
6660 DATA 02,02,00,00,00,00,00,00,0A
6670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0E
6680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,05,40
6690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,05,4A
6700 DATA 05,00,00,00,00,00,00,00,31
6710 DATA 00,05,00,02,02,00,00,00,52
6720 DATA 00,00,05,00,02,02,00,00,65
6730 DATA 00,00,00,00,00,02,02,00,64
6740 DATA 04,04,00,00,00,00,02,02,7E
6750 DATA 00,04,04,00,00,00,00,00,72
6760 DATA 00,00,04,04,00,00,03,00,99
6770 DATA 00,01,00,04,04,00,00,00,98
6780 DATA 00,01,00,00,00,00,00,00,7E
6790 DATA 00,01,00,00,00,00,00,00,88
6800 DATA 00,01,00,00,03,00,00,00,A1
6810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,9A
6820 DATA 00,00,FF,00,00,03,03,01,D0
6830 DATA 01,02,02,0E,0E,17,17,01,6A
6840 DATA 01,01,01,18,18,01,01,01,AB
6850 DATA 01,08,08,01,01,0D,0D,04,BD
6860 DATA 04,01,01,00,3C,24,24,24,F5
6870 DATA 24,3C,00,00,08,18,08,08,A2
6880 DATA 08,1C,00,00,3C,04,3C,20,08
6890 DATA 20,3C,00,00,3C,04,1C,04,AA
6900 DATA 04,3C,00,00,20,20,24,3C,AC
6910 DATA 04,04,00,00,3C,20,3C,04,BA
6920 DATA 04,3C,00,00,20,20,3C,24,A8
6930 DATA 24,3C,00,00,3C,04,04,04,2E
6940 DATA 04,04,00,00,3C,24,3C,24,F0
6950 DATA 24,3C,00,00,3C,24,3C,04,8A
6960 DATA 04,3C,00,4F,4C,49,56,49,BC
6970 DATA 45,52,20,44,45,4D,41,4E,F1
6980 DATA 47,45,4C,50,52,45,53,45,DE
6990 DATA 4E,54,45,31,2E,20,53,54,62
7000 DATA 41,52,54,32,2E,20,43,4F,F4
7010 DATA 4E,53,54,52,55,43,54,49,69
7020 DATA 4F,4E,20,4B,49,54,5A,2C,1E
7030 DATA 58,2C,53,50,41,43,45,20,19
7040 DATA 4F,52,20,4A,4F,59,45,53,17
7050 DATA 43,3A,20,65,78,69,74,44,4F
7060 DATA 45,6C,3A,20,64,65,63,6F,5E
7070 DATA 69,6E,63,65,50,3A,20,70,EC
7080 DATA 61,75,73,65,CD,75,BB,1A,8C
7090 DATA CD,5A,BB,13,10,F9,C9,3E,45
7100 DATA 05,21,38,98,CD,BC,BC,3E,88
7110 DATA 05,21,49,98,CD,BF,BC,3E,D7
7120 DATA 01,21,28,98,CD,BC,BC,C9,C0
7130 DATA 01,7F,FF,09,00,00,00,00,FA
7140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E4
7150 DATA 05,01,0D,01,03,FE,06,00,4D
7160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,F8
7170 DATA 00,05,04,14,01,04,EC,01,01
7180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0C
7190 DATA 00,00,CD,A7,BC,21,64,98,07
7200 DATA CD,AA,BC,C9,01,05,05,F4,7F
7210 DATA 01,00,00,FF,FF,CD,A7,BC,61
7220 DATA 21,77,98,CD,AA,BC,C9,02,88
7230 DATA 05,00,EF,00,00,00,FF,FF,01
7240 DATA CD,A7,BC,21,8A,98,CD,AA,48
7250 DATA BC,C9,04,00,03,64,00,00,13
7260 DATA 06,64,00,CD,A7,BC,21,A3,08
7270 DATA 98,CD,AA,BC,21,AC,98,CD,C3
7280 DATA AA,BC,C9,01,01,00,5A,00,6C
7290 DATA 00,0E,14,00,01,01,00,32,6D
7300 DATA 00,00,0E,14,00,CD,A7,BC,3D
7310 DATA 21,C5,98,CD,AA,BC,21,CE,46
7320 DATA 98,CD,AA,BC,C9,01,01,00,B2
7330 DATA 3C,00,00,0E,32,00,01,01,1F
7340 DATA 00,46,00,00,0E,32,00,21,B2
7350 DATA EC,98,06,81,0E,00,11,F4,45
7360 DATA 98,CD,D7,BC,C9,21,EC,98,4E
7370 DATA CD,DD,BC,C9,00,00,00,00,A9
7380 DATA 00,00,00,00,F3,E5,D5,C5,EC
7390 DATA F5,DD,E5,FD,E5,CD,60,89,5F
7400 DATA CD,E4,88,CD,1A,8A,CD,C5,CA
7410 DATA 88,FD,E1,DD,E1,F1,C1,D1,65
7420 DATA E1,FB,C9,3E,00,CD,0E,BC,36
7430 DATA 21,34,C7,22,86,8E,CD,BF,F1
7440 DATA 8E,CD,A5,8F,21,4A,9C,22,18
7450 DATA B4,8E,CD,F0,8F,3E,01,32,E7
7460 DATA 47,9C,32,48,9C,21,20,00,0B
7470 DATA 22,43,9C,21,3E,01,22,45,80
7480 DATA 9C,3E,08,32,66,8E,3E,06,64
7490 DATA 32,65,8E,CD,44,9B,21,94,99
7500 DATA C1,22,61,8E,3E,0B,CD,1E,AF
7510 DATA 9B,3E,08,CD,1E,BB,20,5E,81
7520 DATA 3E,01,CD,1E,BB,C2,ED,99,F5
7530 DATA 3E,00,CD,1E,BB,C2,4C,9A,9E
7540 DATA 3E,02,CD,1E,BB,C2,1C,9A,5C
7550 DATA 3E,40,CD,1E,BB,C4,7C,9A,8E
7560 DATA 3E,41,CD,1E,BB,C4,8B,9A,03
7570 DATA 3E,39,CD,1E,BB,C4,9A,9A,66
7580 DATA 3E,38,CD,1E,BB,C4,A9,9A,D7
7590 DATA 3E,31,CD,1E,BB,C4,B8,9A,3C
7600 DATA 3E,4F,CD,1E,BB,C4,C7,9A,EB
7610 DATA 3E,42,CD,1E,BB,C4,2C,9B,A6
7620 DATA 3E,0B,CD,1E,9B,CD,3A,9B,3A
7630 DATA CD,38,88,18,9C,C9,3A,47,93
7640 DATA 9C,FE,01,28,94,3A,47,9C,24
7650 DATA 3D,32,47,9C,2A,61,8E,11,4A
7660 DATA 06,00,ED,52,22,61,8E,AF,4B
7670 DATA CD,1E,9B,2A,43,9C,11,30,66
7680 DATA 00,ED,52,22,43,9C,3E,0B,59
7690 DATA CD,1E,9B,18,C3,3A,47,9C,40
7700 DATA FE,09,CA,59,99,3A,47,9C,10
7710 DATA 3C,32,47,9C,2A,61,8E,11,85
7720 DATA 06,00,19,22,61,8E,AF,CD,6B
7730 DATA 1E,9B,2A,43,9C,11,30,00,D2
7740 DATA 19,22,43,9C,3E,0B,CD,1E,D5
7750 DATA 9B,C3,B0,99,3A,48,9C,FE,E1
7760 DATA 0C,CA,59,99,3A,48,9C,3C,55
7770 DATA 32,48,9C,2A,61,8E,11,50,C8
7780 DATA 00,19,22,61,8E,AF,CD,1E,EB
7790 DATA 9B,2A,45,9C,11,10,00,ED,B9
7800 DATA 52,22,45,9C,3E,0B,CD,1E,50
7810 DATA 9B,C3,B0,99,3A,48,9C,FE,1D
7820 DATA 01,CA,59,99,3A,48,9C,3D,8E
7830 DATA 32,48,9C,2A,61,8E,11,50,04
7840 DATA 00,ED,52,22,61,8E,AF,CD,62
7850 DATA 1E,9B,2A,45,9C,11,10,00,72
7860 DATA 19,22,45,9C,3E,0B,CD,1E,53
7870 DATA 9B,C3,B0,99,CD,A6,90,CD,90
7880 DATA 7C,89,3E,01,32,49,9C,CD,70
7890 DATA FF,9A,C9,CD,BD,90,CD,7C,20
7900 DATA 89,3E,02,32,49,9C,CD,FF,57
7910 DATA 9A,C9,CD,B6,90,CD,7C,89,9B
7920 DATA 3E,03,32,49,9C,CD,FF,9A,91
7930 DATA C9,CD,CD,90,CD,7C,89,3E,9C
7940 DATA 04,32,49,9C,CD,FF,9A,C9,30
7950 DATA CD,D4,90,CD,7C,89,3E,05,E3
7960 DATA 32,49,9C,CD,FF,9A,C9,AF,72
7970 DATA 32,49,9C,CD,FF,9A,2A,61,B3
7980 DATA 8E,E5,3A,48,9C,CB,47,20,11
7990 DATA 05,21,7E,C7,18,03,21,2E,F4
8000 DATA C7,3A,47,9C,47,11,06,00,B3
8010 DATA 19,10,FA,22,61,8E,2A,92,E8
8020 DATA 8E,22,63,8E,CD,36,8A,E1,9A
8030 DATA 22,61,8E,CD,7C,89,C9,21,49
8040 DATA 4A,9C,3A,48,9C,3D,FE,00,24
8050 DATA 28,07,47,11,09,00,19,10,1D
8060 DATA FA,16,00,3A,47,9C,3D,5F,38
8070 DATA 19,3A,49,9C,77,C9,CD,DE,F2
8080 DATA BB,ED,5B,43,9C,2A,45,9C,0D
8090 DATA CD,EA,BB,C9,11,FA,92,21,C7
8100 DATA 4A,9C,01,6C,00,ED,B0,C3,4F
8110 DATA C6,85,06,05,C5,CD,50,8E,EB
8120 DATA C1,10,F9,C9,3E,0D,CD,90,47
8130 DATA BB,3E,0D,CD,DE,BB,11,34,23
8140 DATA 02,21,50,01,CD,C0,BB,3E,92
8150 DATA F0,CD,FC,BB,11,14,02,21,23
8160 DATA 40,01,CD,C0,BB,3E,F2,CD,AA
8170 DATA FC,BB,11,54,02,21,40,01,77
8180 DATA CD,C0,BB,3E,F3,CD,FC,BB,B3
8190 DATA 11,34,02,21,30,01,CD,C0,92
8200 DATA BB,3E,F1,CD,FC,BB,11,14,AB
8210 DATA 02,21,00,01,CD,C0,BB,3E,E8
8220 DATA 45,CD,FC,BB,3E,53,CD,FC,7E
8230 DATA BB,3E,43,CD,FC,BB,11,14,BF
8240 DATA 02,21,E0,00,CD,C0,BB,3E,A2
8250 DATA 44,CD,FC,BB,3E,45,CD,FC,47
8260 DATA BB,3E,4C,CD,FC,BB,26,12,7B
8270 DATA 2E,0E,CD,75,BB,3E,31,CD,AD
8280 DATA 5A,BB,21,59,C4,22,61,8E,A6
8290 DATA 2A,8C,8E,22,63,8E,CD,7C,94
8300 DATA 89,26,12,2E,10,CD,75,BB,58
8310 DATA 3E,32,CD,5A,BB,21,F9,C4,43
8320 DATA 22,61,8E,2A,8E,8E,22,63,D6
8330 DATA 8E,CD,7C,89,26,12,2E,12,46
8340 DATA CD,75,BB,3E,33,CD,5A,BB,8F
8350 DATA 21,99,C5,22,61,8E,2A,90,A7
8360 DATA 8E,22,63,8E,CD,7C,89,26,B3
8370 DATA 12,2E,14,CD,75,BB,3E,34,8D
8380 DATA CD,5A,BB,21,39,C6,22,61,A9
8390 DATA 8E,2A,94,8E,22,63,8E,CD,E2
8400 DATA 7C,89,26,12,2E,16,CD,75,C5
8410 DATA BB,3E,35,CD,5A,BB,21,D9,B7
8420 DATA C6,22,61,8E,2A,96,8E,22,91
8430 DATA 63,8E,CD,7C,89,3E,03,CD,62
8440 DATA 90,BB,C9,20,00,3E,01,01,5C
8450 DATA 01,03,00,00,00,00,00,00,09
8460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0C
8470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,16
8480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,20
8490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,2A
8500 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,34
8510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3E
8520 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,48
8530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,52
8540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,5C
8550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,66
8560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,70
8570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7A
8580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,84
8590 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,8E
```

AS : SI MA TANTE EN

OK, pas de problème, je suis conscient que ce titre n'est pas le meilleur de la série. Que voulez-vous, il faut parfois savoir ménager sa monture dans le but d'aller le plus loin possible. Cours assembleur numéro... (je ne sais plus), nous voilà !

```
        ORG     #9000
        ENT     $
; A doit contenir le numéro d'encre.
DEB     PUSH    HL          ; Sauvegarde de HL
        LD      HL,TABLE    ; qui pointe sur la table des masques
        ADD     A,L         ; A contient le numéro d'encre
        LD      L,A         ; et permet par addition
        LD      A,(HL)      ; de faire indexer HL sur le masque
        POP     HL          ; HL restauré et le masque dans A
        RET                 ; retour à l'envoyeur.
TABLE   DEFB    #00,#80,#08,#88
        DEFB    #20,#A0,#28,#A8
        DEFB    #02,#82,#0A,#8A
        DEFB    #22,#A2,#2A,#AA
```



Après avoir travaillé sur le Z80 en particulier, nous avons commencé le mois dernier une étude de la mémoire écran. Nous avons abordé la disposition des lignes ainsi que l'organisation des pixels à l'écran, selon les octets en mémoire et les modes utilisés. Pour ne pas nous perdre, nous allons poursuivre nos investigations à l'endroit où nous avons été brutalement arrêté le mois dernier, par un manque imprévisible de place. J'étais donc en train de dire que la formule permettant de calculer la position et la couleur d'un point en mode 0 était assez complexe. Heureusement qu'en assembleur, il y a des façons de passer à côté de ce genre d'équations, sans quoi il serait très difficile de bidouiller. La complexité de la configuration binaire en fonction de la couleur commence à me donner des migraines, mais nous savons qu'en assembleur, il existe des ruses permettant de ne pas trop s'ennuyer. Sans plus attendre, en voici une.

INDEX MAJEUR, FAUT PAS POUSSER

Quand nous parlons d'index, il faut entendre non pas les registres d'index, mais le mode d'adressage qui consiste à se promener sur une table d'objets en se servant d'un pointeur. Celui-ci est alors appelé index car il sert à adresser directement un objet à partir d'une valeur désirée. Un exemple simple de ce genre de stockage : ranger dans une table les octets contenant les masques de couleur en mode 0, et les récupérer en indexant simplement le début de la table avec le numéro de la couleur désirée pour obtenir l'octet à mettre en mémoire. Voici le genre de routine permettant de recevoir une encre dans l'accumulateur :

Les valeurs contenues dans la table sont les masques du point gauche d'un octet. Elles ont été obtenues simplement à l'aide d'un petit programme Basic contenant un pauvre PLOT et un petit PEEK, dans une boucle FOR-NEXT toute bête. Certains diront : "Pourquoi utiliser une table alors qu'il serait facile de faire un petit calcul tout bête ?" A ceux-ci je répondrai que cette routine ne prend pas beaucoup plus de place, table incluse, que la routine de calcul, et est, sûrement, dix mille fois plus rapide. Attention tout de même, si votre table se trouve en fin de page, il vous faudra aussi modifier H car dans notre exemple, seul L subit l'addition avec A, ce qui suffit à modifier HL. Il vous faud-

AVAIT...

ra donc toujours faire attention à ce que le poids faible de l'adresse de la table (représentée par le registre L) n'excède jamais #F0, soit 240. Sans quoi, cette routine ne serait plus bonne et donc inutilisable. Comme dit ci-dessus, les masques de la table sont ceux du point gauche dans l'octet. Pour obtenir le masque du point droit, il suffit de décaler les valeurs à droite d'un bit et le tour est joué. Pour être sûr d'être clair, le masque est, en l'occurrence, la valeur à mettre dans un octet pour obtenir un point dans une couleur désirée à l'écran. A titre de démo, voici un petit listing du genre sympa.

LISTING STYLE : LISEZ

Avant tout, voici le petit source assembleur, les explications viendront ensuite.

Comment marche cette routine qui n'appelle aucun vecteur système ? C'est très simple, et je m'en vais vous l'expliquer. Ciao ! Oh excusez-moi, encore un peu de travail. Si vous n'avez pas séché le mois dernier, vous devez avoir vu un petit listing Basic permettant de calculer l'adresse de début d'une ligne écran, en fonction de son numéro. Revoici la ligne intéressante juste histoire de savoir de quoi on parle :

ADRESSE=&C000+2048*
(Y MOD8)+80*(Y 8)

La routine assembleur ci-dessus reprend exactement le même principe de fonctionnement que cette ligne. En assembleur, détailler c'est gagner, alors allons-y.

Du label DEB au label PLUS800, nous initialisons les registres de manière que HL pointe sur le début de la mémoire écran, DE contienne 2048 et C le numéro de ligne. Si B contient trois, c'est pour préciser que trois décalages seront effectués.

Entre le label PLUS800 et son DJNZ, tout le travail représenté par Y MOD 8 dans la ligne ci-dessus est effectué. C est décalé à gauche une première fois, si 1 tombe dans le Carry, alors il faut additionner 2048 à HL. Ensuite DE est multiplié par 2 pour être prêt à recommencer l'opération. Comme nous allons encore décaler C à droite, le bit qui tombera vaudra non pas 1 mais 2, car un décalage a déjà été effectué. De ce fait, ce n'est pas 2048 qu'il faudra ajouter à HL, mais bien 4096 pour le deuxième décalage et 8192 pour le troisième. Cela explique donc les décalages successifs de DE relativement à ceux de C. HL contiendra à ce moment &C000+2048*Y MOD 8.

De PLUS80 à son DJNZ, nous faisons l'opération représentée par 80*(Y 8), de la même manière que ci-dessus. L'adresse du début de la ligne écran est alors complète dans HL.

Les cinq lignes suivantes permettent simplement de récupérer le masque à poker en fonction de la couleur du point à afficher, comme la première routine de cet article.

Vient ensuite le moment d'additionner le déplacement sur la ligne à HL pour obtenir l'adresse finale. DE est donc chargé avec l'abscisse et est décalé, car deux points sont contenus par un octet. Si l'abscisse est paire, c'est le point de gauche qu'il faut afficher, donc ne pas toucher au masque. Dans le cas contraire, soit quand la retenue passe à 1 lors du décalage de E, il faut décaler A à droite pour que le masque influence bien le point de droite de l'octet visé.

DE contient alors le déplacement réel sur la ligne, il est additionné à HL qui contient l'adresse finale. Le contenu de l'écran est pris en compte par le OR et le tout est enfin affecté. Sympathique, non ?

ALLEZ, AU DODO

Il est maintenant l'heure pour moi de vous quitter car je suis un peu dans le plotage. En ce qui me concerne, je prends la grande. Clod, tu m'abonnes à *Syntax Error*, STP ?

Sined le Touriste (youpie !!!)

```
;
;
          ORG   #9000        ; Adresse d'implatation
          EXEC  $            ; Adresse d'exécution
;
DEB       LD    A,(YAXE)     ; A contient l'ordonnée
          LD    C,A          ; et le registre C aussi
          LD    HL,#C000     ; HL vise l'écran et DE contient le
          LD    DE,#800      ; déplacement pour une ligne dessous
          LD    B,3          ; B contient le nombre de décalages
PLUS800   SRL   C            ; shift right logique de C
          JR    NC,MULDE1    ; s'il y a une retenue
          ADD   HL,DE        ; alors HL est affecté de DE et
MULDE1    SLA   E            ; remis en état pour le décalage
          RL    D            ; suivant ,le nombre
          DJNZ  PLUS800      ; de fois contenues dans B.
          LD    B,5          ; sans commentaires. DE contient
          LD    DE,80        ; le pas de saut pour huit lignes
PLUS80    SRL   C            ; et tout se passe comme
          JR    NC,MULDE2    ; dans le cas précédemment
          ADD   HL,DE        ; rencontré, ce qui force HL à
MULDE2    SLA   E            ; contenir l'adresse où commence
          RL    D            ; la ligne recherchée,
          DJNZ  PLUS80       ; ce qui est fait.
          LD    DE,TABLE     ; DE pointe sur le début de la
          LD    A,(COUL)     ; table des couleurs, ce qui permet
          ADD   A,E          ; de récupérer le masque de la
          LD    E,A          ; couleur convoitée dans A.
          LD    A,(DE)       ; Sympathique mais déjà vu.
          LD    DE,(XAXE)    ; DE doit contenir l'abscisse du
          LD    D,0          ; point à afficher, sur 1 octet.
          RR    E            ; 2 points par octet donc division,
          JR    NC,LESSA     ; et décalage du masque si c'est le
          SRL   A            ; point de droite que l'on désire.
LESSA     ADD   HL,DE        ; HL contient maintenant l'adresse du
          OR    (HL)         ; point à placer ,sans affecter
          LD    (HL),A       ; l'environnement déjà installé.
          RET                ; Et retour à l'envoyeur
                             ; cette table ne m'est pas inconnue.
TABLE     DEFB  #00,#80,#08,#88
          DEFB  #20,#A0,#28,#A8
          DEFB  #02,#82,#0A,#8A
          DEFB  #22,#A2,#2A,#AA
                             ; Données pour l'assemblage.
XAXE      DEFB  0
YAXE      DEFB  0
COUL      DEFB  0
```

AVENTURE A

Saluons aujourd'hui la tribu des assoiffés d'aventure en quête de connaissance, qui depuis trois mois dejà se nourrissent des programmes parus dans leur journal prèféré. Réjouissez-vous car, ce mois-ci, la lumière sera (comme dirait Yann, rrr...), et vous allez enfin pouvoir inclure dans votre jeu des images de votre cru.

Vous savez tous, j'en suis sûr, comment on sauve une image écran sur la disquette à partir du Basic. En effet, une ligne de programme du type 'SAVE "IMAGE", B, &C000, &4000', crée sur le disc un fichier binaire de 17 Ko, qui peut être rappelé à l'écran par 'LOAD"IMAGE.BIN",&C000'.
Si nous devions insérer ce type de fichiers dans les jeux d'aventures, cela poserait de gros problèmes. D'une part, une attente assez longue (toujours trop longue) pour le chargement de l'image et, d'autre part, sur une disquette formatée à 178 Ko, on ne pourra pas mettre plus de dix images par face, ce qui représente pour un jeu de type classique, trois disquettes, avec en plus, toutes les trente secondes, une phrase du genre 'INSEREZ LA FACE MACHIN DU JEU'. Imaginez l'angoisse de jouer sur de tels jeux. Très bien, on est d'accord, il faut absolument trouver une autre solution. Vous vous doutez bien que, si je parle de ce genre d'inconvénients, c'est que je suis capable d'apporter une solution à ce problème (qui a dit chiche ?).

LA SOLUTION

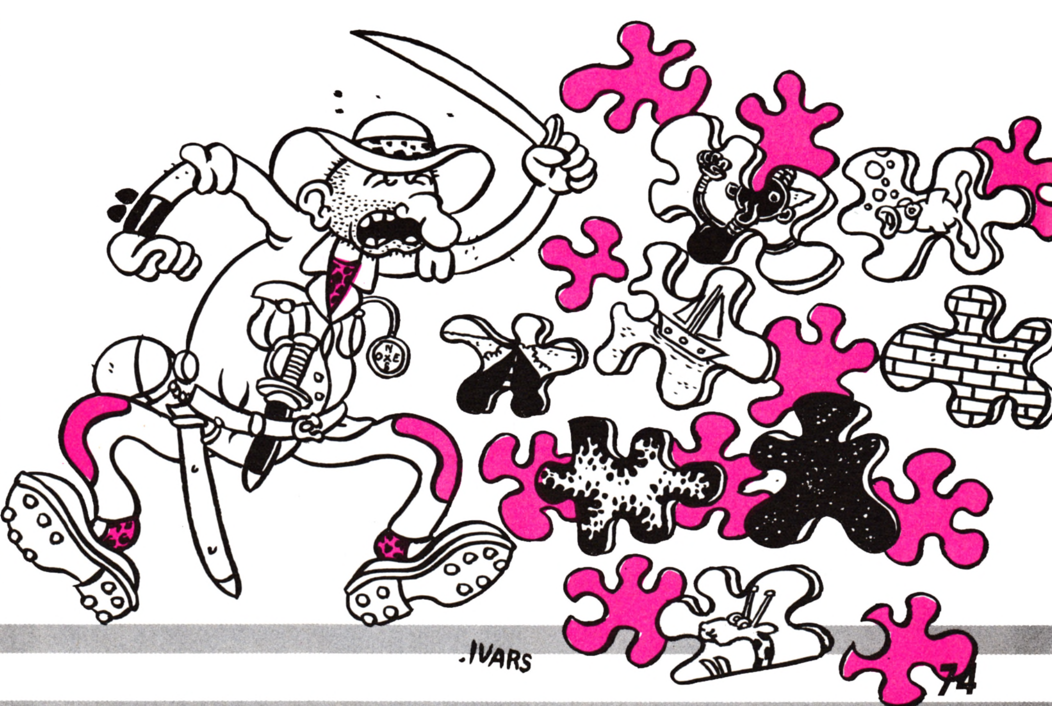
En examinant la page d'un jeu d'aventures quelconque, vous verrez que les dessins qui sont attribués à chaque lieu ne remplissent pas la totalité de l'écran, et qu'une fenêtre est réservée à un endroit bien précis pour les accueillir. En se penchant très légèrement sur le problème et en réfléchissant un peu, on peut en déduire qu'il n'est pas nécessaire de sauvegarder l'écran en entier, mais seulement la fenêtre dans laquelle sera positionnée cette image.
Je vous préviens tout de suite, nous devons, pour cela, faire quelques petites galipettes, en sautillant sur un trampoline nommé assembleur et non pas désir.

A TRAVERS LES FENETRES

Avant toute chose, vous allez définir la fenêtre dans laquelle seront affichés les dessins. La commande 'WINDOW', vous la connaissez tous. Vous allez sous Basic définir une fenêtre et calculer sa taille, à savoir qu'en 'MODE 1' on doit multiplier la longueur de la fenêtre (le nombre de caractères affichables sur une rangée) par sa hauteur (le nombre de rangées), pour avoir ainsi le nombre total de caractères affichables dans cette fenêtre. Sachant qu'un caractère occupe exactement 16 octets en mémoire, on multiplie par 16 le chiffre précédemment calculé et on obtient la taille de notre fenêtre graphique. Faites maintenant un petit essai, supposons que la taille de la fenêtre soit égale à 'TAILLE', entrez au clavier directement :
SAVE"ESSAI",b,10000,TAILLE+4
Vous venez de sauver en mode direct une zone mémoire allant de l'adresse 10000, sur une longueur égale à celle de votre fenêtre graphique, par l'instruction 'CAT'. Vérifiez la présence du fichier 'ESSAI.BIN' et notez sa taille, en divisant le nombre de Ko disponibles sous le format classique (qui est de 178 Ko) par la taille du fichier 'ESSAI.BIN'. Vous obtenez, ô miracle, le nombre de dessins stockables sur la face de votre disquette. Si vous trouvez que le nombre d'écrans est insuffisant, alors réduisez la taille de votre fenêtre, et cela jusqu'à entière satisfaction. Ne vous faites pas trop d'illusions, une disquette sera saturée avec une trentaine d'images de 5 Ko chacune, ce qui, à mon avis, est un juste compromis entre le nombre d'images et leur taille. Lors de la sauvegarde, nous avons réservé quatre misérables octets en plus, car il seront occupés par les quatre couleurs attribuées à chaque image.

A VOS PINCEAUX

Pour faire vos jolis dessins, il faudra respecter quelques petits détails : vos créations graphiques seront toujours à un même emplacement et seront toutes de même taille. Pour cela, après avoir défini une fenêtre par la commande 'WINDOW', entrez directement au clavier 'PAPER 3:CLS:SAVE "FENETRE",B,&C000,&4000'. Ainsi, vous aurez sur votre disquette de travail une page de 17 Ko avec, en fond



VANT TOUT (IV)

de couleur n°3, l'emplacement de votre dessin. A partir de là, avec n'importe quel logiciel graphique, vous pouvez faire de jolis dessins qui émerveilleront les joueurs futurs de votre jeu par leur beauté. Si vous ne possédez pas de logiciel graphique, je vous conseille de vous procurer The Advanced OCP Art Studio. Juré, je ne suis pas payé par l'éditeur (Rainbird, en l'occurrence), mais c'est à mon avis le meilleur sur le marché Amstrad, et sera décapité par Sined, celui qui prétendra le contraire.

POUM'S BIDOUILLES

Le premier listing vous permettra de sauvegarder sur disquette vos dessins, le deuxième sera utilisé pour la lecture des images à partir du disc. C'est ce dernier qui sera inclus dans votre jeu. Pour ne pas vous imposer l'emplacement des images sur l'écran, les deux listings (1 et 2) sont écrits de façon incomplète, et vous constatez que chacun comporte cinq étoiles dans sa ligne de DATA, qu'il faudra remplacer en fonction de l'emplacement de votre fenêtre. Pour cela, lancez le troisième listing, répondez correctement aux questions et remplacez les étoiles par les valeurs données dans le dernier petit programme. Les deux variables 'TAILLE' et 'ADRESSE' sont également remplacées par les deux valeurs qui seront indiquées en fin du troisième programme (ça en fait des programmes et des listings !...).

1er listing :

```
10 INPUT "NOM DE L'IMAGE DE 17 KILOS";IM$
20 MODE 1:LOAD IM$,&C000
30 RESTORE 100:FOR I=39999 to 40022:READ A$
40 POKE I,VAL("&"+A$):NEXT :CALL 40000
50 MODE 1:PRINT "INSEREZ LE DISC DE SAUVEGARDE"
60 INPUT"PUIS DONNEZ UN NOM POUR VOTRE IMAGE";NO$
70 FOR I=0 TO 3:PRINT "encre n° ";I;:INPUT A
80 POKE TAILLE+ADRESSE+I, A:NEXT I
90 SAVE NO$,B,ADRESSE,TAILLE+4
100 DATA 00,21,*,*,11,*,*,06,*,C5, E5,01
110 DATA *,00,ED,B0,E1,CD,26,BC, C1,10,F2,C9
```

2e listing :

```
10 MEMORY ADRESSE-1:RESTORE 70
20 FOR I=40000 TO 40024:READ A$
30 POKE I,VAL("&"+a$):NEXT I
40 LOAD STR$(CASE),ADRESSE :CALL 40000
50 A=ADRESSE+TAILLE:FOR I=0 TO 3
60 INK I,PEEK(I+A):NEXT I:BORDER PEEK (A)
70 DATA 11,*,*,21,*,*,06,*,C5,D5,01, *,00
80 DATA ED,B0,D1,EB,CD,26, BC,EB,C1,10,F0,C9
```

3e listing :

```
10 INPUT "COORDONEE DU CURSEUR A GAUCHE DE LA FENETRE",X
20 INPUT "COORDONEE DU CURSEUR EN HAUT DE LA FENETRE",Y
30 INPUT "LONGUEUR EN CARACTERE DE LA FENETRE",L
40 INPUT "HAUTEUR EN LIGNE DE LA FENETRE",H
50 SHG=49152+(X-1)*2+(Y-1)*80:A(2)=INT(SHG/256):A(1)=SHG-A(2)*256
60 MEM=39995-L*H*16:A(4)=INT (MEM/256):A(3)=MEM-A(4)*256
70 A(5)=H*8:A(6)=L
80 FOR I=1 TO 6:PRINT "replaçez la ";I;"eme étoile par ";
90 PRINT HEX$(A(I),2):NEXT I
100 PRINT "dans les listings, remplacez 'ADRESSE' par ";MEM
110 PRINT " et 'TAILLE' par ";L*H*16
```

LE COUP DE POUCE FINAL

Dans le cas du premier programme, à la question 'DONNEZ UN NOM POUR VOTRE IMAGE', il faudra donner le numéro 'CASE', qui est le numéro de la case dans laquelle se trouve le joueur (voir le premier article du mois de mars).

Le deuxième programme, celui qui sera inclus dans votre jeu, cherchera sur la disquette un fichier qui sera désigné par la variable calculée à partir de la position du joueur. L'emplacement du joueur est donné par la variable 'CASE', l'instruction 'STR$ (CASE)' transforme cette variable de type numérique en une variable alphanumérique qui peut être lue sur la disquette, et par conséquent le fichier sera mis en mémoire à partir d'une adresse, qui vous est donnée dans le troisième listing.

Le programme de sauvegarde des images vous demande les quatre couleurs que vous avez utilisées et les inclut en fin du fichier, avant de les sauver sur disquette. De même, lors de la lecture, ces couleurs sont restituées. Avouez que c'est bien pratique.

LA SURPRISE DU MOIS

Si vous faites partie des lecteurs qui nous suivent depuis le début de la rubrique "Aventure", estimez-vous heureux, car vous aurez le rare privilège de participer à un mini-concours que j'ai décidé de lancer à l'instant même. Qui dit concours, dit une participation, et ce sera la vôtre, bien sûr. Vous avez sûrement tous commencé à écrire un jeu (d'aventures pour ceux qui viennent d'arriver). Vous allez nous en faire profiter en nous l'envoyant sous forme de disquette.

Qui dit concours dit également des prix. Le premier gagnant recevra un tee-shirt *Saleté de Bug* (mais oui, c'était l'illustration du mois de mars de la rubrique "Aventure", dessinée par le grand maître, j'ai nommé le seigneur Yann Serra en personne). Sachez que l'heureux élu sera le seul lecteur d'*Amstrad Cent Pour Cent* à avoir le privilège de le porter, car ces tee-shirts ont été fabriqués à moins de vingt exemplaires, en France et dans le monde, je dirais même dans la galaxie. Les neuf autres qui suivront (si leur jeu est terminé et s'il est jouable sans trop de saletés de bugs), je m'engage à les faire connaître par des milliers de joueurs sur Amstrad, dans toute la France. Dans le cas contraire, je les aiderai de mon mieux pour qu'ils puissent enfin finir leur chef-d'œuvre.

Ce mois-ci, pas de citation d'Amousse qui est en vacances, alors grosses bises et bonne programmation.

POUM

INTERFACES DE

Une des IDT (Interface de transfert, j'utiliserai désormais cette abréviation tout au long de mon article) des plus connues pour Amstrad CPC, Mirage Imager, mise à nu, va vous dévoiler tout ses secrets (ou presque...). Vous vous demandez peut-être à quoi sert cette petite boîte noire (enfin gris clair...) fichée à l'arrière d'un CPC ? Dans ce cas, lisez mon article, sinon à quoi ça sert que je me décarcasse ? Peuchère, quoiqu' une IDT ne soit pas vraiment peu chère.

D'origine anglaise, le Mirage Imager version Turbo est censé transférer 100 % des programmes, sans coup férir. M.B. Daniells, l'inventeur du Mirage Imager, d'après le copyright, a-t-il vraiment fabriqué l'IDT qui "craque" tous les softs ? Eh bien, on peut **presque** répondre à cette question par l'affirmative, malgré quelques inconvénients qui obligent parfois l'utilisateur à se décarcasser (tiens, encore ?) un peu, pour rendre au programme sauvegardé son aspect et/ou ses couleurs d'origine.

CULTURE GENERALE

Prêts à avaler la pilule ? OK. Alors prenez une bonne inspiration et lisez. Avant tout, il faut savoir que les programmes sauvegardés avec une IDT ne peuvent fonctionner que si cette même IDT est présente sur l'ordinateur. Il est donc impossible de refiler des copies aux petits copains s'ils ne possèdent pas la sus-dite IDT (d'ailleurs chacun sait qu'une certaine loi, que nous connaissons bien, réprime ces échanges frauduleux). Les IDT (je sais que je dis souvent IDT et qu'à la correction y'z'aiment pas tellement les répétitions mais c'est quand même le sujet de l'article, non ?) possèdent deux avantages, à mon sens significatifs, qui les rendent extrêmement utiles : premièrement, les transferts K7/D7 (sans oublier, bien sûr, les transferts D7/K7, D7/D7 et K7/K7, toujours présents et indispensables). Et deuxièmement, la possibilité de "geler" un jeu à n'importe quel moment, permettant ensuite de le reprendre à l'endroit sauvegardé. C'est particulièrement utile pour certains logiciels "crise-de-nerf" (qui n'a jamais maudit un soft qui lui tenait tête, et ce, toujours au même et fatidique endroit, atteint après un temps de jeu qui devient de plus en plus exécré et exécrable ?). Voyons maintenant le fonctionnement détaillé du Mirage Imager.

UTILISATION

Toutes les opérations pour sauvegarder, charger, exécuter un programme se font à partir d'un menu que l'on obtient par simple appui sur un bouton (on dit que l'IDT prend "possession" de l'ordinateur). Ce menu, qui s'affiche en haut de votre écran, possède de huit fonctions que nous allons étudier ci-après plus en détails.

LOAD, SAVE, RUN, CAT

Qui ne connaît pas ces quatre fonctions ? Personne ! Très bien, passons à la suite. Ah, quelques précisions quand même... La sauvegarde se fait en un seul bloc, compressé, qui prend ainsi le moins de place possible. Les temps de sauvegarde et de chargement sont un peu plus longs que le laisse croire la pub : "Rechargez un programme de 64 Ko en 14 secs après l'avoir transféré en une vingtaine de secs !" Mmmmmouais... ils devaient avoir un chrono rouillé, comme pour les temps de livraison (il faut compter un mois avant de recevoir son Mirage. Certains peuvent trouver ce délai raisonnable, mais pas moi). Enfin, ce n'est guère important mais je le signale quand-même, pour dire, quoi. Et puis moi, je les aime bien à Duchet Computer, faut pas croire. Je leur ai déjà passé plus d'une commande : entre leurs budgets, leurs nombreux utilitaires et leurs extensions non moins nombreuses, y'a du choix. En tout cas, vu le ton qu'ils utilisent pour présenter leurs produits, ils doivent être assez marrants... Quant à Cat, c'est une fonction à utiliser précautionneusement car, une fois activée, elle efface tout programme présent en mémoire. (Y'a plus.)

NEW

Ah, voilà une fonction qu'elle est utile ! Elle permet, en effet, de "jouer" avec la Ram et avec la Rom. Les programmes sauvegardés, prennent alors moins de place. Ainsi, un transfert de K7 à D7 qui prend, par exemple, 58 Ko, en prendrait 64 de plus sans une bonne utilisation de la fonction New. Fonction justement bien utilisée si vous répondez N(o) à la question 'Disable expansion Roms' lorsque vous chargez un programme que vous voulez sauvegarder qui se trouve sur disquette, et Y(es) lorsque vous chargez un programme qui se trouve sur cassette (l'inverse de l'opposé du contraire en sens unique, passant par l'avenue du général de Trifouillis-les-Oies, sans canne mais avec des lunettes. Maxime désormais bien connue dans ce journal). Mais si vous préférez avoir des programmes de plus de 100 Ko, et je sais que vous n'êtes pas nombreux, ne vous occupez pas de cette fonction.

WINDOW

Votre écran fait la gueule ? Il a l'air encore plus ravagé que votre doux visage lorsque vous vous réveillez le matin ? Pas d'blèmes, Etienne. La solution pour avoir une peau nette c'est euh... je m'égarerais que ça ne m'étonnerait pas. Revenons à nos fonctions : Window permet de redéfinir la largeur, la hauteur et la position verticale de l'écran. Une largeur de 32 arrange bien souvent des écrans bouleversés...

ADRESS

Une deuxième façon de rendre à votre écran son aspect originel. Il vous suffit de modifier son adresse (qui est normalement en 49 152) jusqu'à ce que le résultat vous plaise. Les autres adresses étant 0, 16 384 et 32 768. La notice signale également que, si votre écran

"roule" (bah oui, roule) un peu, vous pouvez rectifier en ajoutant de 0 à 2 046 à l'adresse choisie. Si, avec ça, vous ne rendez pas fière allure à votre écran...

INK

Voilà une fonction qu'il faut manipuler habilement sous peine de se retrouver avec un jeu aux couleurs pisseuses. Lorsque je disais dans mon intro qu'il fallait se prendre la tête quelquefois, je pensais particulièrement à cette fonction. En effet, un programme "imagé" (sauvegardé avec le Mirage Imager, tout le monde avait compris) ne rend pas toujours les bonnes couleurs. Aussi, après avoir choisi un Pen (de 0 à 16) qui clignotera sur l'écran et qui vous indiquera ainsi ce qui va se modifier, il vous faudra choisir un Ink (de 0 à 26) qui vous conviendra. C'est assez embêtant, et c'est même très chiant quand on passe une demi-heure, ou quelquefois une heure, à arranger son écran, mais c'est indispensable. Encore que les daltoniens peuvent parfois passer outre...

CONCLUONS

Voilà, cette IDT étant passée en revue, vous vous demandez peut-être quels logiciels on ne peut pas transférer ? Eh bien, il est difficile d'utiliser une IDT pour les jeux d'aventures, par exemple. Ceux-ci faisant un accès disque à chaque changement de lieu, il arrive que très souvent la sauvegarde soit incomplète. La solution dans ce cas : faire une première sauvegarde avec l'IDT puis une copie de la D7 que vous mettrez dans le lecteur après le chargement du fichier "imagé". Même chose pour les jeux en plusieurs parties. En fait, les seuls jeux intransférables sont ceux, hyper- protégés, qui recherchent la protection à chaque chargement disque (mais la plupart du temps la protection agit lors du chargement du soft, donc pas trop de problèmes). Attention, n'oubliez pas : sauvegarde **per-so-nel-leu.** Bon. Dernière précision : il **peut** arriver, dans de très rares cas, que vous ne puissiez pas "interfacer" un programme. Ou plutôt, si, vous l'interfacez, mais votre écran souffre de malformations du genre rayures ou je-ne-sais-quoi, et, malgré tous vos efforts, vous ne réussissez pas à avoir un écran potable (je le signale car cela s'est produit **une** fois (sur une centaine d'autres) pour moi, avec mon Mirage Imager. Dans ce cas... eh bien, à vrai dire, je suis perplexe, car je ne sais pas si c'est vraiment l'IDT qui transfère mal ou si c'est moi qui n'utilise pas les fonctions à fond. En tout cas, j'ai laissé tomber. Très utile mais pas indispensable, cette IDT en satisfera néanmoins plus d'un, de par ses performances et sa simplicité d'utilisation.

Chris

Mirage Imager version turbo.
Distribué par Duchet Computer,
51 St-George Road, Chepston
NP6 5LA, Grande-Bretagne.
Tél. : 19 44 291 625780



LE CHICAGO DE DEMAIN

Vous allez découvrir le Chicago des années 90, rien à voir avec les Thompson de bon papa et la prohibition. L'ordre a repris le dessus. Pas question ici de corruption et de guerre des gangs. Non-gangster, vous serez seul contre les représentants de la loi ; policier, à vous d'opter pour la bonne stratégie. On pourrait carrément dire qu'il s'agit de deux jeux en un seul. Que l'on choisisse le camp de la police ou celui des voleurs, le but et la stratégie à adopter sont complètement différents. Voilà comment Microïds nous propose une nouvelle version des gendarmes et des voleurs.









Me voilà de nouveau au centre de cette ville comme un animal traqué. A peine ai-je eu le temps de me piller une petite banque, que l'appareil policier s'est mis en place. Il faut fuir au plus vite, cela sent le roussi, normal quand on à la rousse aux fesses. Heureusement, je n'ai pas pris un veau comme véhicule. Ma petite voiture de sport ne craint personne en vitesse. Mais mes adversaires sont rusés et, surtout, nombreux. Avant tout, évitons de réfléchir. Puisqu'il faut fuir, autant essayer de sortir de cette maudite ville. Ma petite voiture est presque aussi bourrée d'électronique que celles des policiers. Au centre de mon tableau de bord, mon radar longue portée m'indique non seulement ma situation dans la ville, mais aussi l'emplacement des voitures de police. A côté, un autre radar, de courte portée, me permet de voir ce qu'il y a, quelques pâtés de maisons devant moi. A force de rouler comme un fou, j'ai loupé un virage et me voilà obligé de faire une marche arrière. Comme la plupart des automobiles américaines, ma voiture possède une boîte automatique, avec une marche avant et une marche arrière. Un indicateur me dit quelle vitesse est enclenchée, et aussi à quelle allure je roule.

Les rues de la ville sont encombrées d'autres véhicules que ceux de la police. Il faut donc respecter un minimum le code de la route, ou bien s'exposer à de nombreux accrochages avec les autres usagers de la voie publique ; ce qui attire inévitablement la police, risquant de compromettre ma fuite.

AU QUARTIER GENERAL

"Appel de la voiture leader. Le suspect se dirige vers le nord de la ville. Voici les coordonnées du point où doivent se rendre les voitures deux et trois pour lui bloquer le passage. Alors, sur l'écran radar de contrôle, une mire s'inscrit. Le policier détermine l'endroit où les voitures se rendront. Ordre est donné aux autres voitures de poursuivre le bandit". Après avoir ainsi lancé toute la brigade aux trousses de cet insaisissable hors-la-loi, je saute dans ma voiture et me dirige vers le petit point rouge qui représente le fugitif sur mon radar. Il vient juste de disparaître de mon écran, mais je peux le suivre, en passant sur le radar d'une autre voiture plus proche de lui. Je peux aussi en profiter pour changer de voiture leader en cours de poursuite et ainsi me trouver aux premières loges pour l'hallali. Si l'idée du soft est dans l'ensemble assez bonne, puisqu'elle possède un côté stratégique quand on choisit le camp de la loi, et un côté arcade pour les amateurs du chaos, la réalisation laisse un peu à désirer. On sent bien que l'idée de ce jeu a deux ans, le graphisme et l'animation sont en dessous de ce qu'on peut espérer d'un soft sur CPC.

CHICAGO 90 de MICROIDS
K7 : 145 F
Disc : 195 F



Graphisme :	65 %
Son :	70 %
Animation :	65 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	85 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	75 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	80 %

LE MAITRE ABSOLU

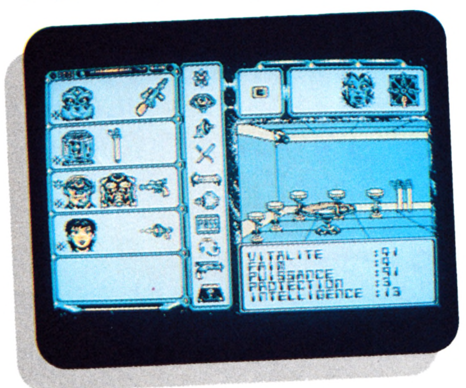
70%

An 2523, livre de bord du capitaine Gregorie Kane sur 6 Alpha 5 à proximité de Jupiter. "Venons de découvrir, lors d'une poursuite contre rebelles action Teta, Octopus III, centre scientifique terrien, disparu depuis cinquante-sept ans. Pénétrons dans vaisseaux pour connaître raisons de sa disparition."

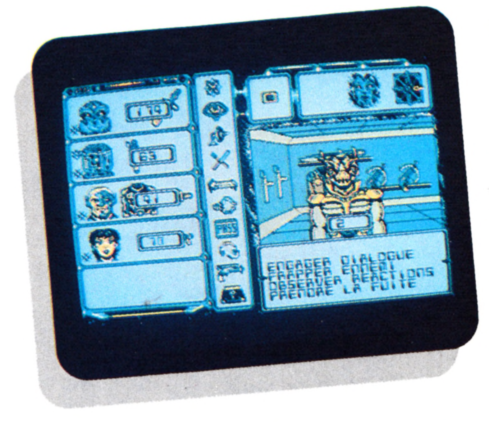
Depuis le début de la conquête spatiale en 2400, les Groupes d'Intervention galactique attirent de nombreux jeunes. L'alliance Terrienne, nom du gouvernement unique, a toujours bien traité ces unités en leur fournissant le matériel le plus récemment sorti des usines d'armement. Ils bénéficient d'ailleurs de petits patrouilleurs rapides, les fameux HLK 830.

UN TOUR DE ROLE

En début de partie, le joueur pourra choisir de jouer avec l'équipe prédéfinie ou d'en créer une nouvelle. Une équipe comporte quatre membres.



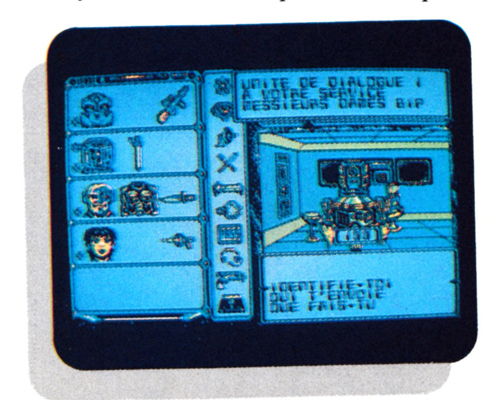
Celle du GIG23 est composée d'un Androïd, d'un Terminal, d'un Cybern ainsi que d'un agent spécial. Si le joueur décide de former sa propre équipe, il aura le choix entre six personnages, les quatre précités et aussi un capitaine et un Genetic, être dont le but est d'assurer la maintenance technique et biologique de l'équipe. Chaque personnage est défini par un certain nombre de caractéristiques : la vitalité, la puissance, l'intelligence, la sagesse, l'habilité et le charisme. A cela s'ajoute la protection en fonction du vêtement que porte le personnage,



combinaison de vol de survie ou de combat. Après avoir choisi le personnage, le joueur devra le doter d'armes, en fonction de ses possibilités financières. Celles-ci vont du simple poignard au canon-laser le plus perfectionné. On retrouve, dans ce jeu, le fonctionnement classique des jeux d'aventures-rôle, avec la possibilité de séparer chaque personnage du reste de l'équipe.

UN LABYRINTHE DE METAL

La première action que nous entreprenons après avoir pénétré dans le vaisseau est de s'assurer du bon état de notre matériel. Les icônes situées au centre de l'écran correspondent chacune à un type d'action. Elle permettent de se déplacer, d'ouvrir certaines portes, de manger, de prendre, d'écouter ou de combattre, etc. Bien sûr, il existe une icône pour sauvegarder le jeu en cours. Après avoir ouvert la porte, nous pénétrons dans un dédale de couloirs. Nous essayons d'ouvrir toutes les portes, certaines s'y refusent d'autres pas. Brusquement, nous nous retrouvons face à une espèce d'horrible crapaud. Pas question d'engager le dialogue, nous ouvrons le feu et, en quelques secondes, celui-ci est désintégré. Après un court instant, un de ses semblables apparaît. Pas possible, il doit y avoir un nid pas loin. Après



avoir réduit l'ennemi en cendres, nous décidons de ne pas nous attarder et de continuer nos recherches. Justement, nous arrivons dans la salle de contrôle vidéo. Un robot nous fait face, mais son attitude ne paraît pas hostile ; aussi, nous engageons le dialogue, seul le Terminal peut décrypter son langage. Il nous annonce que l'humanité court un grand danger. A nous de découvrir lequel. Nous vous recontacterons quand nous en saurons un peu plus.



UN GOUT DE DEJA VU

Dès le début du jeu, une impression de déjà vu s'empare du joueur. Bon sang (pur sang), mais c'est bien sûr, c'est la copie conforme du Maître des Ames. La seule différence réside dans le scénario et dans l'époque. Un jeu qui plaira certainement à ceux qui avaient apprécié le précédent. On regrettera tout de même que les phases de combat n'aient pas été améliorées.

LE MAITRE ABSOLU
de UBI SOFT
Disponible uniquement en disc : 195 F

Graphisme :	75 %
Son :	75 %
Animation :	65 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	70 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	65 %
Notice :	testé sur préversion
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	70 %



THE REAL GHOSTBUSTERS

56%



Il y a quelques mois, je vous parlais ici même d'une adaptation bien balèze de film en jeu : Robocop. Du coup, je m'étais mis à espérer que les éditeurs ne nous proposent plus que des adaptations réussies. Voilà pourquoi j'ai eu comme un petit pincement au cœur quand j'ai été choisi pour tester l'adaptation sur CPC de The Real Ghostbusters. Muni de l'inévitable rayon à protons, j'étais prêt à tout pour empêcher Marshmallow et ses sbires de hanter les microprocesseurs de nos machines préférées.

En plus, le film était super, et les personnages sont au panthéon de ma collection pourtant riche en monstres, plus horribles les uns que les autres. Vous vous dites, "mais c'est qu'il nous raconte sa vie, ce keum, mais nous, on veut le jeu, rien que le jeu...". Je sais, je sais, mais c'est justement là que le bât blesse. Je retarde la mauvaise nouvelle que j'ai à vous annoncer, je retarde, et la page se remplit. Alors, j'y vais, je me lance, tant pis pour la cruelle déception qui risque de vous faire tourner de l'œil : The Real Ghostbusters n'est vraiment pas génial.

VRAIMENT PAS GENIAL OU COMPLETEMENT NUL ?

Pourtant, c'était bien parti : la jaquette, bien luxueuse, annonçait plein de nouvelles figurines. Et la musique (signée du fabuleux Ray Parker junior) nous a tous sciés : le thème du film interprété à la perfection par un CPC, croyez-moi, ça en jette. Malheureusement, ce sont les graphismes et l'animation qui déçoivent le plus. Scrolling saccadé (bien qu'assez rapide), perspectives baveuses, personnages aux couleurs similaires que l'on confond, en avant les maux de tête. Sans oublier les quelques arrivées inopportunes de vilains bugs (erreurs de programmation) qui empêchent parfois le joueur de passer au niveau supérieur.

ATTENDEZ, PARTEZ PAS TOUT DE SUITE...

En théorie, le soft ne manque pourtant pas de charme. Le but du jeu est, en effet, de capturer un maximum de fantômes. Pour cela, il suffit de tirer comme un fou, dans tous les sens (joystick fortement conseillé) sur toutes les créatures bizarres que l'on peut croiser. Une fois abattus, les monstres se transforment en fantômes attirés par le rayon à protons. On peut aussi obtenir un écran de protection, un fantôme allié (serait-ce Bouftou l'affamé ?), et divers bonus disséminés en chemin. Le jeu est donc assez riche pour demeurer jouable, malgré les réserves émises plus haut. Ajoutez à cela la possibilité de jouer à deux, et vous comprendrez pourquoi ce soft n'a pas directement atterri dans l'abominable poubelle des locaux d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Quoi qu'il en soit, je suis persuadé que The Real Ghostbusters sera totalement indispensable à tous les Real fans des chasseurs de fantômes, ceux qui ont vu films et dessins animés, et qui possèdent déjà livres, posters, revues, jouets, etc. (la liste est longue). Pour les autres, je vous aurai avertis, alors faites gaffe, un fantôme peut en cacher un autre...

Matt MURDOCK

THE REAL GHOSTBUSTERS de ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disk : 149 F

Graphisme :	50 %
Son :	65 %
Animation :	40 %
Difficulté :	60 %
Richesse :	65 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	60 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	45 %



ABONNE-TOI TOUT DE SUITE ET TU RECEVRAS

GRATUITEMENT UN KIT DE TELECHARGEMENT

POUR BENEFICIER DE CETTE **OFFRE SPECIALE** D'ABONNEMENT, RENVOIE CES DEUX BONS ACCOMPAGNES DE TON CHEQUE DE **210 F** A L'ADRESSE SUIVANTE :

MEDIA SYSTEME EDITION, 53 AV. LENINE 94250 GENTILLY

AMSTRAD
CENT POUR CENT

ABONNEMENT
"SPÉCIAL TELECHARGEMENT"

Oui !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent.
Je joins un chèque de 210 F* au lieu de 231 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom ______________________

Prénom ______________________

Adresse ______________________

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville ______________________

Signature obligatoire :

** Offre spéciale pour France Métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autre tarif, nous consulter.*

Dès réception de mon règlement, vous adresserez le kit de téléchargement, en cadeau, à :

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐

Nom ______________ Prénom ______________

Adresse ______________________

Bâtiment ________ Etage ________ Code Postal ________

Ville ______________ Téléphone ______________

qui m'a transmis cette offre.

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version cassette

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version disquette

Important : Cochez la case correpondant à votre CPC.

RAFFLES

70 %



Séquence souvenirs, sortez vos mouchoirs ! Voilà un jeu d'arcade-aventures où le héros évolue dans un espace en trois dimensions et dispose d'un large pouvoir d'investigation sur les objets qui l'entourent... Même sans connaître le scénario, cela devrait vous rappeler quelque chose, non ? Les plus fidèles lecteurs d'*Amstrad Cent Pour Cent* se souviennent certainement que le premier numéro de leur mensuel préféré consacrait deux pages aux précurseurs de cette nouvelle race de logiciels. Pour les autres, voilà de quoi se rafraîchir un peu la mémoire.

Il y a quelques années, des éditeurs français (Ere Informatique pour les nommer) firent un véritable tabac avec Crafton & Xunk, un soft dans la lignée de ses deux grands frères britanniques : Alien 8 et Knight Lore. Edité outre-Manche, sous le nom de Get Dexter, Crafton & Xunk remporta un succès international, à tel point que ses concepteurs nous ont fait la joie de créer un second épisode intitulé l'Ange de cristal. Les fidèles lecteurs précités peuvent témoigner : Robby (que l'on peut saluer au passage) ne tarit pas d'éloges à son égard. Et voilà que nous arrive Raffles, qui reprend le principe de l'aventure en trois dimensions où l'on peut ramasser, bouger et utiliser presque tous les objets rencontrés. D'où la question : ce soft anglais est-il à la hauteur des deux hits français ?

GENTLEMAN CAMBRIOLEUR

En ce qui concerne le scénario, l'effort d'originalité est évident. Le vieux M. Crutcher est mort récemment, laissant à sa veuve le soin de retrouver les joyaux qu'il a méticuleusement dissimulés dans leur immense maison. Mme Crutcher, ne possédant pas l'esprit ludique de son défunt mari, a préféré vous engager pour la chasse au trésor en raison de votre brillant passé de cambrioleur. Il vous faudra examiner au peigne fin toutes les pièces, sans hésiter à déplacer le mobilier (du plus pur style anglais, cela dit en passant). Dans sa chambre du premier étage, Mme Crutcher attend que vous déposiez à ses pieds le fruit de vos recherches. Autre détail important : M. Crutcher, ce farceur, se livrait à des expériences de génétique. De ce fait, des canaris et des souris voraces mettent vos jours en danger. A vous de les éviter... ou de les neutraliser.

LE PETIT PLUS EN MOINS

Je veux parler ici des détails croustillants qui enrichissent le scénario et font qu'un soft s'attire les faveurs du public. Ces amuse-gueule ne manquaient pas dans les aventures de Crafton & Xunk : le ventilateur qui décapite, les infirmières "chaudes" comme je les aime, les patins pour entrer dans les maisons Swapi, etc. Dans Raffles, vous pourrez boire un verre de rouge pour vous redonner de l'énergie et répondre au téléphone lorsqu'il sonne (cela augmente votre score). Mais ne cherchez pas plus loin ou, comme moi, vous risqueriez d'être déçu. Cela dit, il est toujours agréable d'aller fouiller chez les autres.

SOIZOC

RAFFLES de THE EDGE
Prix : n.c.



Graphisme :	80 %
Son :	50 %
Animation :	70 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	75 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	50 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	70 %

STUDIO 100

Une chaine ? Un studio d'enregistrement ? Offrez-vous les deux pour le prix d'un.

3790 F TTC

Une chaîne plus un studio d'enregistrement. Ce véritable studio d'enregistrement à domicile, issu d'un concept inédit comprend :

- une platine tourne-disques 33/45 tours,
- une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie,
- un tuner PO/GO/FM stéréo,
- un amplificateur 2 × 20 watts avec systèmes de fading et de "public address",
- un égaliseur graphique à 5 bandes,
- deux enceintes acoustiques à deux voies.

Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration. Chanteurs et groupes, à vous de jouer !



La Qualité. L'innovation en plus.

* (Prix public généralement constaté)

%16

Je désire recevoir une documentation sur le STUDIO 100 AMSTRAD

Nom

Adresse

Code Postal | | | | | | Ville Tél.

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
BP 73 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs : 46.26.08.83.
Tapez 3615 Code AMSTRAD.

LES MINES D'OR!

5 JEUX
ROLLING THUNDER • GAUNTLET II • 720° • OUT RUN • CALIFORNIA GAMES

15 JEUX
LEADER BOARD • EXPRESS RAIDER • IMPOSSIBLE MISSION • SUPER CYCLE • GAUNTLET • BEACH HEAD II • INFILTRATOR • KUNG FU MASTER • SPY HUNTER • ROAD RUNNER • GOONIES • BRUCE LEE • WORLD GAMES • BEACH HEAD • RAID

8 JEUX
1943 • ROAD BLASTERS • TIGER ROAD • BLACK BEARD • TIGER ROAD • SPY HUNTER • COLLESEUM • MAD MIX • IMPOSSIBLE MISSION

10 JEUX
LEVIATHAN • THE ARMAGEDDON MAN • XENO • HARD BALL • BOB SLEIGH • 10th FRAME • CHOLO • SHACKLED • TRANTOR • MERCENARY

WORLD BEATERS

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L.,
B.P.3, Lot Nr. 1, Zac de Mousquette
06740 Châteauneuf de Grasse,
France. TEL:93427144



OH MAIS OUI ! OMEYAD

Moi Saad el Darr, le plus ambitieux des voleurs de Khaboudir, je fais, en l'an de grâce 900, la promesse que dans peu de temps je détrônerai l'émir Padishah. Telles sont les promesses que notre sympathique héros donne à un auditoire imaginaire, lors de ses rêves les plus fous. Car rêver de pouvoir c'est bien, mais se retrouver en prison comme simple voleur, et savoir ses derniers instants proches indique que l'action doit être plus simple à dire qu'à faire.





OU EST LE CHEF ?

Le jour se lève, après avoir passé une nuit relativement calme, je me réveille. En voyant le soleil présent à son rendez-vous quotidien, je remercie Allah de cette journée que j'éspère très fructueuse. Je fais mes prières en me tournant vers La Mecque et, après un brin de toilette, je m'apprête à sortir pour rechauffer mes petites mains agiles dans les poches de mes prochains, quand soudain... Toc toc toc. Tiens, on frappe à la porte. C'est mon ami Abdullah qui m'annonce que le chef, en personne, veut me voir illico. Et me voilà errant dans les rues de Khaboudir, à la recherche du chef, car, aussi bizarre que çela puisse paraître, je ne sais pas où le trouver. Sur mon chemin, je ne résiste pas à l'envie de faire un petit crochet, en passant voir ma douce Nasma au "Lapin sans oreilles". Déçu par son absence, je me laisse flatter par une créature de rêve qui contait bien son métier (le plus vieux du monde).

LE MICA D'EAU

Omeyad est un jeu d'aventures écrit dans un nouveau langage, j'ai nommé le Mica, qui donne au CPC une allure multitâches. Il permet la saisie d'une phrase pendant que le dessin de la scène s'affiche à l'écran. Ce n'est pas fini : en même temps, les autres personnages qui participent à l'aventure sont gérés par l'ordinateur. Les programmeurs se sont même permis le luxe d'avoir de petites animations qui ajoutent au charme de ce jeu.
Comme vous pouvez le voir, au centre de l'écran, se trouve la fenêtre dans laquelle s'affichent les dessins. A droite, c'est votre tronche qui, selon votre état, aura plus ou moins bonne mine. En haut à gauche, on voit les objets qui pourront être pris et utilisés plus tard (voilà qui est sympathique). En dessous, les directions et, pour finir, la description de l'écran. La fenêtre en bas à gauche nous indique la position du soleil dans le ciel (c'est plus agréable qu'une vulgaire montre).

PAS SI FORT MICA

Je pourrais encore dire beaucoup de bien de ce soft, mais soyons franc, le jeu n'a pas que de bons côtés. Il est vrai que l'affichage des images programmées est lent (mais on s'y fait), ainsi que la saisie de la phrase (on s'y fait aussi). Le temps passé en prison est également long (là, on s'y fait pas, mais à vous de vous débrouiller pour éviter ce séjour).
Les parties jouées sur Omeyad ne se ressemblent pas, car vous n'y êtes pas seul. Le cours des événements dépend aussi des autres personnages, ce qui peut dérouter un peu le joueur faisant ses débuts dans le monde de l'aventure. Omeyad plaira aux fanas de l'aventure, après un temps d'adaptation.

POUM

OMEYAD de UBI SOFT
Prix : n.c.



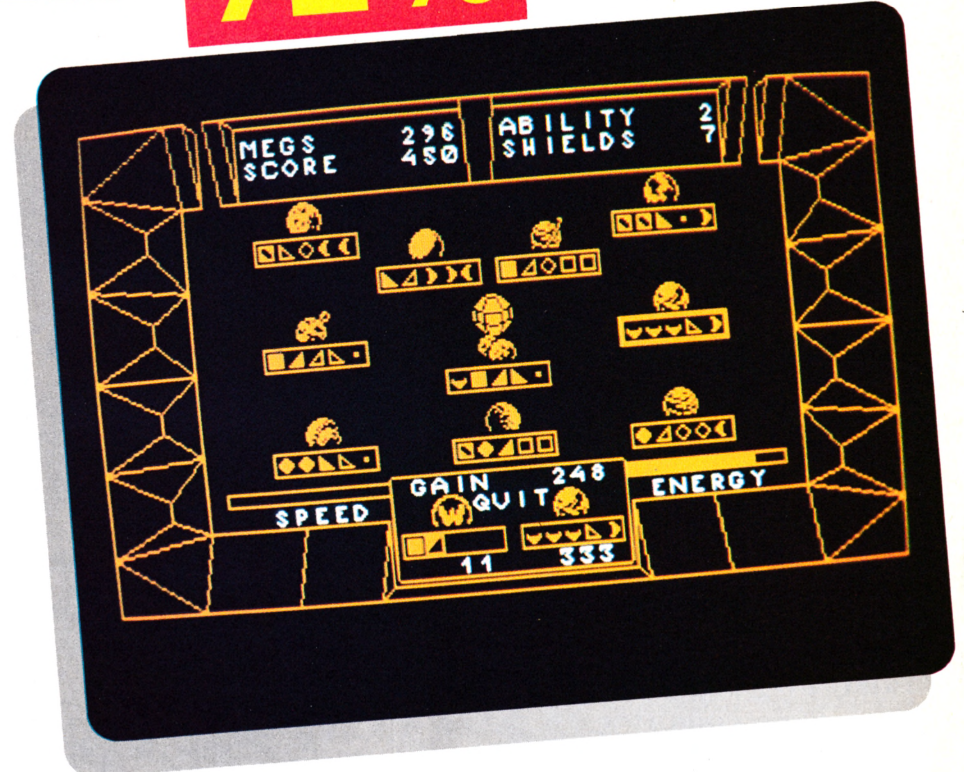
Graphisme :	60 %
Son :	—
Animation :	70 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	90 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	—
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	90 %



WANDERER

72%

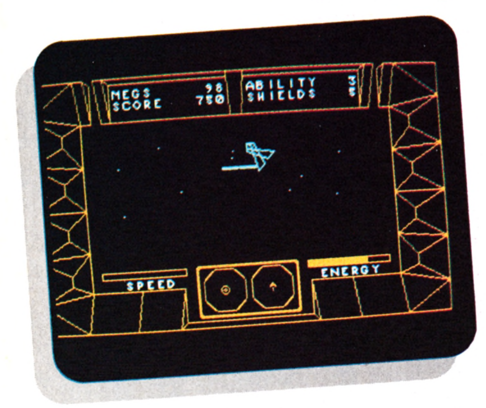
Vous rêvez de voyages intersidéraux, d'échanges interplanétaires et de combats galactiques. Nul besoin de réserver votre place dans la première navette touristique d'Air-Espace, votre CPC peut vous offrir l'impossible (et parfois plus). Attachez donc vos ceintures, et bonne chasse.



D'abord, Wanderer n'est pas vraiment un soft comme les autres. En effet, c'est un soft en relief. Non, non, je ne plaisante pas, et une paire de lunettes accompagne la disquette (ou la K7), vous permettant d'avoir une vue plus réaliste du vide interstellaire. On connaissait les films ou les BD en relief, voilà la micro en 3D. Attention, je vous rassure, vous avez la possibilité de jouer sans l'effet de relief, il suffit pour cela d'appuyer sur la touche 1. Je précise, car l'utilisation prolongée de ces lunettes rouges et vertes peut donner de sacrées migraines.

UN ROND CONTRE UN CARRE

Si vous aimez les combats galactiques, vous serez servis. Chaque fois que



vous visitez une planète, une série d'adversaires tente de réduire votre vaisseau en miettes. A vous de bien les ajuster et de les exploser avant, à l'aide de vos deux canons à tir convergents. Heureusement, votre navette possède un certain nombre d'écrans de protection qui vous seront bien utiles en cas de mauvais tir. Une fois la planète atteinte, vous aurez la possibilité d'échanger les unités emmagasinées contre d'autres unités, ce petit commerce permettant d'obtenir un certain nombre de megs. Alors, accumulez les megs, car ce sont eux qui servent à acheter l'énergie (indispensable pour les lasers et les déplacements) et les écrans de protection (un écran vaut 100 megs, aïe, c'est pas donné).

ACCELERER, AJUSTER... ET FEU !

Attention, votre vaisseau ne peut passer d'une planète à l'autre sans traverser une longue distance à travers le vide interstellaire. Et ce parcours est, bien sûr, semé d'embûches, j'ai nommé les dizaines d'ennemis aux aguets. Lors de ces phases intermédiaires, vous disposez d'un unique tir beaucoup plus difficile à maîtriser, surtout que les bâtiments ennemis suivent d'étranges lignes de déplacement. Un conseil : accélérez en direction de votre adversaire, et dégommez-le sans faillir juste avant la collision. Et n'oubliez pas de décélérer immédiatement après l'action, le Speed Up (accélérateur) consommant le carburant sans modération. Un petit détail, c'est à vous de définir les touches "accélérer", "ralentir", et "tourner à grande vitesse" sur votre clavier avant le début de la partie.

LA GUERRE DES ETOILES

Wanderer est donc un soft de simulation spatiale plutôt sympathique, qui allie avec finesse un aspect arcade pure - les combats, assez bien faits pour captiver, même après un certain temps de jeu - à une certaine stratégie. Les échanges se font d'ailleurs au



moyen d'icônes, un langage qui rappelle Cpt Blood. Donc, les amateurs s'y retrouveront, malgré des graphismes (mode 1) quelque peu simplistes.

WANDERER de ELITE
K7 : 95 F
Disk : 139 F

Graphisme :	55 %
Son :	60 %
Animation :	85 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	75 %
Scénario :	73 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	—
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	72 %

TRAITEMENT DE FAVEUR !





DMP 2160

L'imprimante matricielle DMP-2160 offre des performances jamais vues dans cette gamme de prix : impression très rapide (160 cps), frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont NLQ, entraînement par friction ou traction. Dotée d'une interface parallèle Centronics, la DMP-2160 est connectable directement sur les AMSTRAD 464, 664 et 6128 ainsi que sur de nombreux autres ordinateurs.



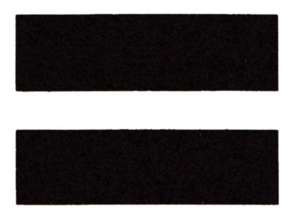


TRAITEMENT DE TEXTE (version disquette)

TEXTOMAT est un traitement de texte de qualité professionnelle. Il gère les caractères accentués français et travaille sur 80 colonnes. Il intègre toutes les fonctions habituelles des meilleurs programmes : tabulation, recherche, remplacement, insertion, manipulation de paragraphe. Mais il possède en plus les fonctions de calcul et de mailing.

Jusqu'au 31 juin 1989, Textomat est livré sans supplément de prix avec l'imprimante DMP - 2160.

MENDÈS-FRANCE M.C.



1690 F TTC*



La Qualité. L'innovation en plus

* Prix public généralement constaté.

CPC 16

Je désire recevoir une documentation sur la DMP 2160 et le TEXTOMAT.

Nom ________________ Prénom ________________
Société ________________
Adresse ________________
Code postal __________ Ville ________________
Téléphone ________________

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 7 3 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs : 46 26 08 83
Tapez 36 15 code AMSTRAD

LES DEUX DOIGTS

LE CHOC DU MOIS - THE

On connaissait le temple de l'ignoble Drax, ou celui dressé à la gloire de Miss X par nos lecteurs, à Gentilly. Eh bien voilà le **Temple sonique**, une gigantesque place forte de fer et de flammes protégée par un mur du son. Une forteresse construite par The Cult (à ne pas confondre avec Blue Oyster Cult), groupe anglais formé du dragon cracheur de feu Ian Astbury (voix chaude et cassée), de Billy Duffy, qui pirouette sur son manche de guitare-lespoll tel un ninja, et du bassiste



The Cult

renegade Jamie Stewart. The Cult, au début des années 80, jouait une sorte de new wave gothique. Mais le groupe se rendit vite compte que son style, en évoluant, se rapprochait étrangement des premiers groupes de hard-rock des années 70, les rois de la Harley Davidson Steppenwolf, ou les sauvages métallurgistes de Detroit MC5. C'est ainsi que naquit le chef-d'œuvre *Electric*, l'un des meilleurs albums de ces dix dernières années, produit par Rick Rubin, qui s'était illustré notamment avec les Beastie Boys (dont le plus grand fan en France, Rudy Not, se trouve être un des plus fidèles lecteurs d'*Amstrad Cent Pour Cent*).
Après *Electric*, The Cult se devait de frapper fort. Et c'est chose faite avec *Sonic Temple*, produit par Bob Rock, grande pointure du hard US. Un grand disque de hard, tout en gardant une couleur psyché, à écouter au volume maximum. Sexy, charnel et sensuel, le *Temple sonique* ne manque ni d'énergie ni de temps forts : *Fire Woman*, le très original *Wake up for Freedom*, ou *Sweet Soul Sister*, au refrain envoûtant. Attention, ce disque peut rendre fou, de plaisir bien sûr. En résumé, *Electric + Sonic Temple* = Indispensable (tous deux chez Virgin, album et CD).

NENEH CHERRY : LA CLASSE



Neneh Cherry

La première fois que j'ai entendu (et vu le superbe clip de) *Buffalo Stance* (Virgin), le tube magistral de Neneh Cherry, mon cerveau s'est emballé. Les trois quarts de ma capacité mémoire se sont écrasés, et un reformatage via les locaux d'*Amstrad Cent Pour Cent* s'est avéré nécessaire. Ce n'est que plus tard que j'appris que la merveille était produite par les géniaux Tim Simenon et Mark Saunders du groupe Bomb The Bass. Et que Neneh, armée d'une solide expérience musicale, était la fille de son père, j'ai nommé le mythique trompettiste de jazz Don Cherry. Bon, si vous avez un mange-disques pourri, vous avez déjà le 45 t. Mais si vous possédez un lecteur compact, laissez-moi vous conseiller le compact des remix de Buffalo Stance, avec notamment une "fucking" version, pas piquée des vers. En attendant l'album, qui sera peut-être sorti au moment où vous lirez ces lignes.

MAZETTE, QUELLES POCHETTES !

C'est en effet sous une superbe photo (surmontée d'un admirable logo, style années 70) que se cache le premier album du groupe autrichien **Wedding**



Wedding Anniversary

Anniversary *(Danceteria)*, sorte de petit frère des Anglais Sisters of Mercy par le style et le look. La voix caresse les notes graves, et les guitares tressent un mur de dentelle. Un groupe à suivre (concert à Paris début juin).
Encore une pochette sublime (portraits d'araignée), pour un groupe énigmatique répondant au nom de **Kastrierte Philosophen**. Ne vous enfuyez-pas, c'est vraiment bien. Et étonnant. Ce groupe (fortement inspiré par le Velvet Underground) risque fort de s'imposer hors de ses frontières

DANS LA PRISE

CULT - SONIC TEMPLE


Kastrierte Philosophen

allemandes avec cet album tout en finesse et en perfection. Comme les Mitsuko, K.P. est formé de deux membres, Katrin Achinger (grande voix) et Matthias Arfmann, qui expérimentent à tout va, collant des arrangements de violoncelles à des guitares à l'envers, des mélodies enfantines à la violence urbaine. Si vous aimez l'originalité, ou tout simplement la beauté, écoutez *Nerves* de Kastrierte Philosophen (Normal).

L'ALLUME DU MOIS : DINO LEE

Vous ne connaissez pas Dino Lee ? Faites-vite, car ce James Brown dégénéré pourrait bien venir vous chercher


Dino Lee

chez vous, tête de cochon au poing. Dino dit jouer du White Trash, le style poubelle. Une sorte d'Alice Cooper rythm'n blues, cousin du rap, avec ses rythmiques dansantes et ses textes fous à rallonge (sexe, sexe...), mais sans machines ou synthés. De la vitamine C concentrée, comme le prouve son dernier album en public *Messing with my Thang*. Ecoutez aussi ses albums studios *Everybody Get Some* et *The New Las Vegas*.

LEURS DISQUES PREFERES

Tous les mois, *Amstrad Cent Pour Cent* demande à deux personnes quels sont les cinq disques qu'ils écoutent le plus. Nous commençons avec Miss X, et Phil Ox, journaliste musical (et cinéma) à *Rock'n Folk*, *7 à Paris*, Kiss FM, etc. D'ailleurs, si vous voulez connaître les disques préférés de X ou Y (programmeurs, journalistes, musiciens, dessinateurs...), n'hésitez pas à me les demander par courrier.

MISS X -
1 - PRINCE : *Around the World in a Day*
2 - RITA MITSUKO : *Marc et Robert*
3 - THE CULT : *Sonic Temple*
4 - BEATLES : Complete CD
5 - JEAN-LOUIS MURAT : dernier album

PHIL OX -
1 - MADONNA : *Like a Prayer*
2 - THE DARLING BUDS : *Pop Said...* (pop + guitares, entre Blondie et Transvision Vamp)
3 - COMPILATION DEF JAM : *Recordings Classics* vol. 1 (avec les plus grands du rap destroy : Beastie Boys, Public Enemy, etc.)
4 - LLOYD COLE AND THE COMMOTIONS : *1984-1989* (toutes les meilleures chansons de ce groupe anglais récemment séparé)
5 - WESTWORLD : *Everything Good Is Bad* (guitares sauvages + influences sampling, rap...)

CHANSONS : SELECTION AMSTRAD CENT POUR CENT

1 - *Le Père Noël est une ordure* (Tréma)
Thierry Lhermitte, grand amstradiste (et souvent accueilli dans nos colonnes), voit sa voix samplée sur délire house.. "C'estcécécécé, c'est cela".
2 - *Flop 50* (Vogue)
J'espère que vous n'avez pas raté cette parodie des David et Jonathan, Début de Soirée, etc.
3 - LES NEGRESSES VERTES - *Zobi la Mouche* (Ott)
"Oh, oui, c'est moi, zobi, je sors par les trous d'nez...", les Négresses vertes ont frappé fort avec cette chanson présente à la fois sur leur premier album, et sur l'excellente compilation *Nos Amis les Bêtes* (Bondage), avec PPI, Satellites...
4 - HOUSING THE CORN - *Pop Corn* (Carrère)
L'original donnait le sourire aux plus moroses. En version



Pop Corn

house, impossible de résister au rythme sautillant. Et puis, derrière Housing the Corn, se cache un personnage déjà responsable du n°1 de ce top. En parlant de house, bravo au fanzine micro *Croco déchaîné* pour son excellente rubrique musicale.
5 - WILLIAM KARADINE - *Takaraké* (Comotion)
En voilà un truc bizarre. Pourtant, il s'y passe vraiment quelque chose, et sous un aspect opéra-rock bouffon, il pourrait bien faire un carton. En plus, le gars ne manque pas d'humour ("Classé premier au top des dégénérés, Takaraké")

IMAGES





DESSINATEUR DU MOIS : PHILIPPE LECONTE

Lorsque l'album *Frank Margerin présente la fête* est arrivé à la rédaction, tout le monde a adoré l'humour et les dessins de Leconte. Normal donc de le retrouver dessinateur du mois pour ce n°16, juste après le passage (remarqué) de Pic, avec qui il collabora au sein du groupe graphique Mix-Mix.

Amstrad Cent Pour Cent : Nos lecteurs, s'ils ont suivi mes conseils, ont sûrement craqué sur ton histoire dans *la Fête*. Vas-tu continuer ces personnages de flics ripoux ?
Philippe Leconte : Bien sûr. Déjà dans les prochains albums de la série *Frank Margerin présente*. Et puis, sort bientôt un album entièrement consacré à eux, aux Humanos. Il s'appellera *Fidèles au poste*, toujours en collaboration avec le scénariste Ata. Et la série devrait se développer par la suite.
A.C.P.C. : Le mois dernier, j'ai raconté en détail l'aventure de Mix-Mix. Mais comment vous étiez-vous rencontrés ?
P.L. : J'ai connu Pic et Zou au lycée en troisième, et on a commencé à dessiner ensemble. Mais c'est mon grand frère qui m'avait donné le virus. Il dessinait des BD pour s'éclater. Je me suis dit, pourquoi pas essayer ?
A.C.P.C. : Qu'as-tu fait après la séparation du groupe ?
P.L. : En 1987, on a sorti un album sans Pic (*Et Paris ?*, éd. Futuropolis), et, depuis un an, je fais du dessin animé. Je suis assistant de Michel Rambaud, et on travaille sur l'animation de Denver, qui présente Samdynamite (FR3, samedi 20h30) avec Brenda. Mais le dessin animé est un boulot long et ingrat, je préfère quand même la BD, travailler seul et sans contraintes.
A.C.P.C. : Tu viens de dessiner pour tous les fans de CPC. Mais joues-tu toi-même aux jeux vidéos ? Alors, dis-nous tout...
P.L. : Je dois reconnaître que je suis assez ignare en la matière. Bien que j'aie énormément joué au flipper, et bien que j'aie eu une période de passion pour les bancs d'arcade.
A.C.P.C. : Tu jouais aux jeux bastons style Double Dragon ?
P.L. : Non, je ne suis pas très doué pour ce style. En fait, mon jeu préféré, c'est After Burner, pour les sensations que procure la cabine, les paysages en perspective, et pour le côté simulateur de vol.

HEROS DU MOIS : LE PUNISHER PAR MIKE ZECK ET STEVEN GRANT

Difficile de trouver justicier plus impitoyable. Le Punisher était pourtant un brave gars, comme vous (normalement) et moi. Jusqu'au jour fatidique où sa femme et ses enfants trouveront la mort bêtement, pris entre deux feux, lors de l'affrontement de deux bandes rivales de la pègre. A partir de là, plus rien ne sera pareil pour Frank Castle : il va s'entraîner jour et nuit, enfiler un costume impressionnant, et tout simplement déclarer la guerre au crime, et à **tous** ses serviteurs, sans exception. Sans prendre de gants non plus, oh que non. Et croyez-moi, quand le Punisher arrive, les voyous tremblent, comme au début de cette série en trois épisodes (*Cercle de Sang*), qui le voit débarquer en prison après un séjour en asile psychiatrique. Ce nettoyeur, spécialiste des voyous en tout genre, est carrément devenu l'objet d'un véritable culte aux Etats-Unis, allant même jusqu'à combattre Serval, **la** star des mutants et sup'héros. Il faut dire que *the Punisher* est une série haletante, véritable Target Renegade avec scénario bétonné, et un dessinateur grand maître es bastons éclatés. Les trois mini-albums sortis en France (éd. Glénat-USA) sont donc indispensable, pour tout fanatique de jeux d'arcade-bastons sur CPC. Sans pour autant vous acheter la panoplie du Punisher, et vous prendre pour un justicier chasseur de vilains. Hé, c'est pour rire tout ça...



AVENTURE : JEANNETTE POINTU - JIMMY TOUSSEUL - LES AFFREUX

Ah, je me suis fait avoir. Moi, le cœur de pierre ne jurant que par Double Dragon, Daredevil ou Akira, j'ai craqué pour une reporter au grand cœur, spécialiste en aide humanitaire. Elle s'appelle Jeannette Pointu. C'est une sorte de Tintin au féminin, avec des aventures qui se lisent d'un trait, où toutes les scènes frappent juste. Et cela, sans jamais tomber dans le piège du larmoyant et de la démagogie humanitaire. Sans prétention, mais avec beaucoup d'émotion, le dernier album de Jeannette, *Reportages* (par le toujours bon Wasterlain, éd. Dupuis) vous fera passer un très agréable moment. Et les filles vont craquer.

1961, Paris. Jimmy Tousseul vit chez sa tante, qui l'a recueilli alors qu'il avait deux ans, après la mort de ses parents en Afrique, assassinés dans de mystérieuses conditions. Bien évidemment, Jimmy, en classe, passe son temps à rêver du soleil du Congo et des éléphants kenyans. Son rêve va finir par se concrétiser, grâce à Boula, fils d'un ministre congolais de passage à Paris, et Schatzenbaum, aventurier sans scrupule à la recherche d'araignées rarissimes. Tout cela pourrait nous donner un album banal, si le scénario bien ficelé ne nous faisait attendre la suite avec impatience (*le Serpent d'ébène*, par Desrigher et Derberg, éd. Dupuis).

Décidément, les années 60 inspirent la BD de cette fin de décennie.

Célestin Spéculos, après avoir signé sur un coup de tête, se retrouve, en juillet 1967, enrôlé chez les mercenaires dans un Congo déchiré par une guerre ridicule, mais meurtrière. *Les Affreux* est une histoire au ton (et au graphisme) très original, avec un humour corrosif et délirant et un style qui ravira certains, mais en agacera d'autres. A essayer (par Yann, Bodart et Morel, éd. Glénat).

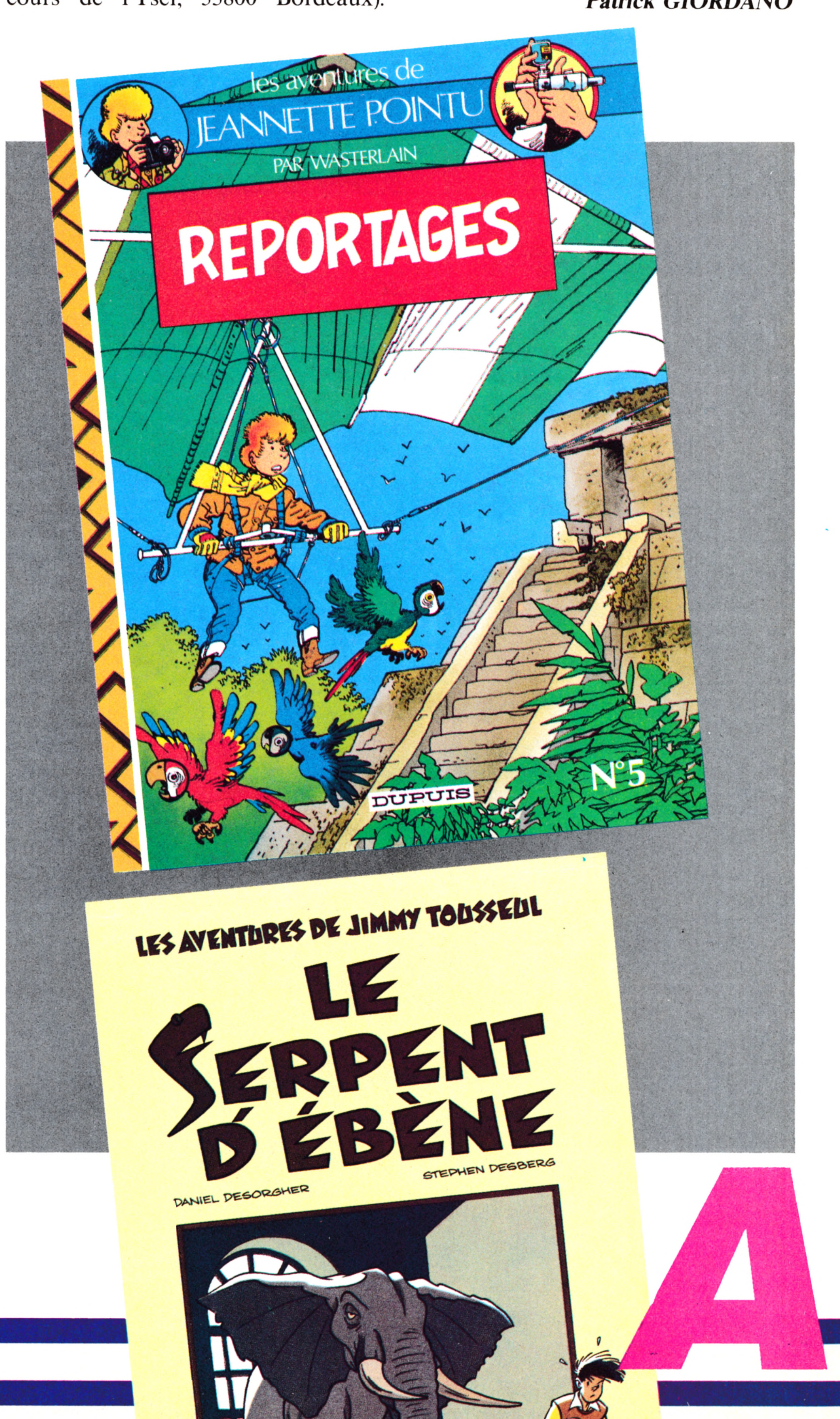
LE SAVIEZ-VOUS ?

Zenda est la nouvelle boîte d'édition qui monte. Côté prix, ils raflent sec : meilleure BD étrangère au festival d'Angoulême pour *les Watchmen*, Alan Moore grand prix de la ville de Grenoble. Et futurs succès pour les prochaines parutions Zenda : *Dark Knight* (Batman vu par Frank Miller, ça fait mal), et *Marshall Law*, un nouveau sup'héros anglais très zarbi et très destroy. Pour asseoir leur succès, les responsables de Zenda se lancent maintenant dans la publication de jeunes auteurs français et recherchent donc les futurs Arno et Mœbius. Donc, si le cœur vous en dit, vous pouvez tenter votre chance en envoyant vos planches (plutôt leurs photocopies) à Zenda, 11, rue du Paradis, 75010 Paris.

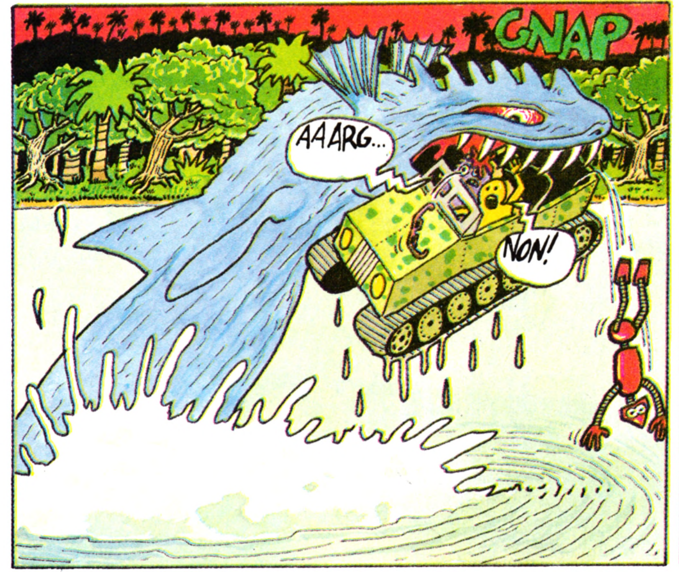
Un grand nombre d'entre vous se nourrissent de *Strange*, et agrémentent leurs repas de comics US fort digestes. Le fanzine *ComicWorld* donnera à tous ces fans de sup'héros une mine de renseignements sur les comics (écrire à la librairie Collector's, 83, cours de l'Yser, 33800 Bordeaux). Mais le summum du fanzine dans ce domaine reste le magazine *Scarce*, qui propose, dans ses deux derniers numéros, des dossiers Mignola, Mitton, un nombre de pages impressionnant et une qualité exceptionnelle.

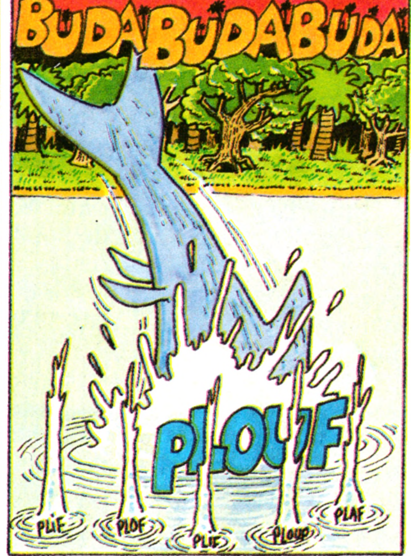
La BD en poche, c'est super, et ça évite les encombrements. Avec J'ai lu, C'est une avalanche d'humour (*les Idées noires*, chef-d'œuvre de Franquin, *les Bidochon*...), et beaucoup d'aventures (*Balade au bout du monde*, *Corto Maltesse*...). Bonne lecture, et au mois prochain.

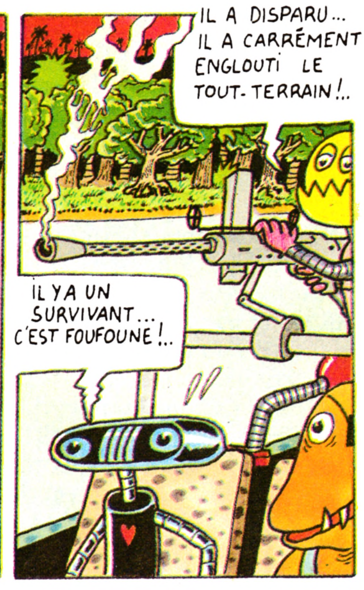
Patrick GIORDANO

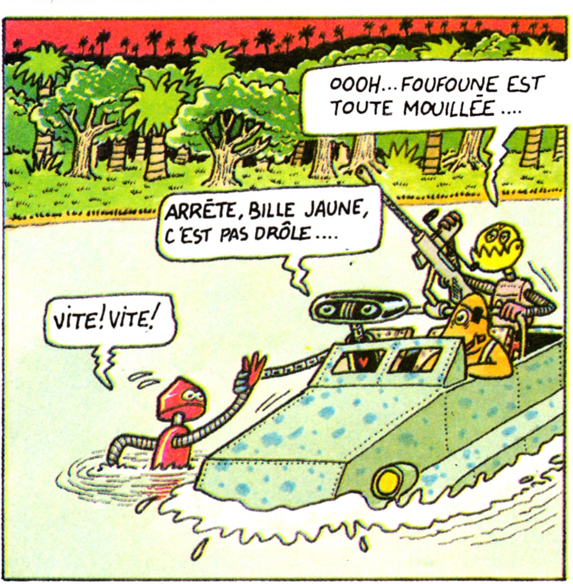


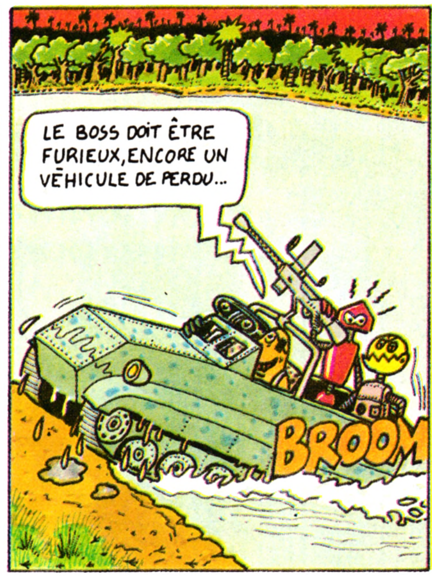
DU RIFIFI SUR JARMILA de Max

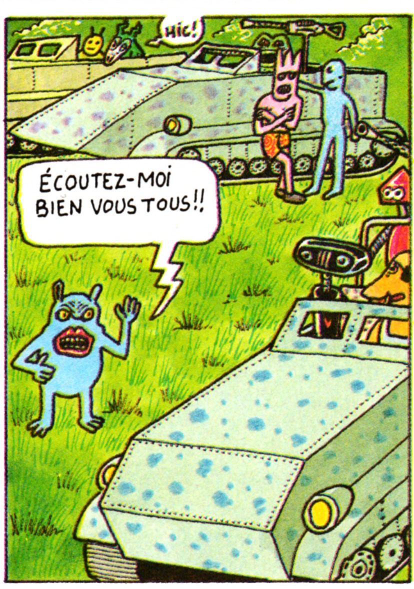




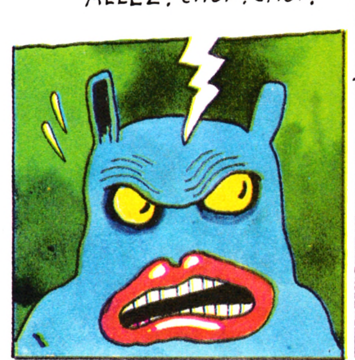


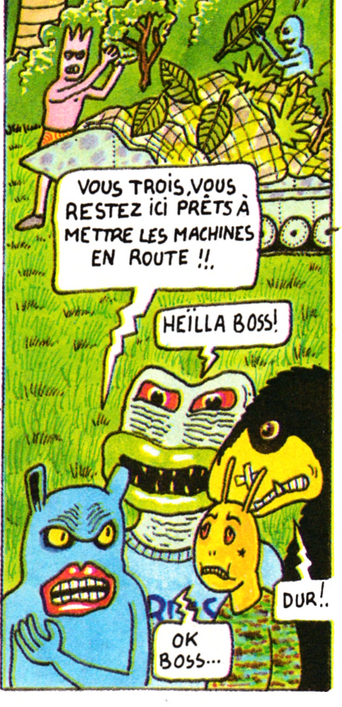


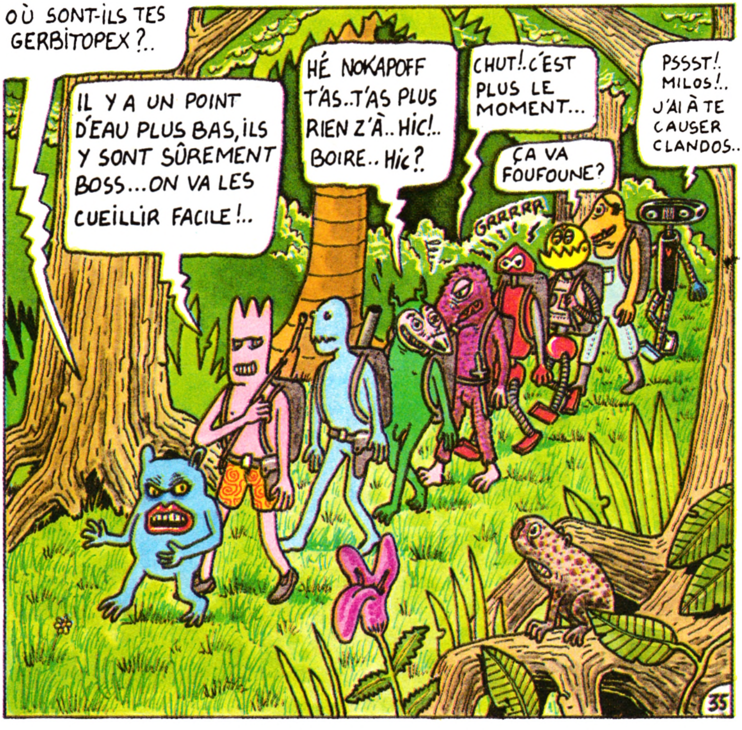


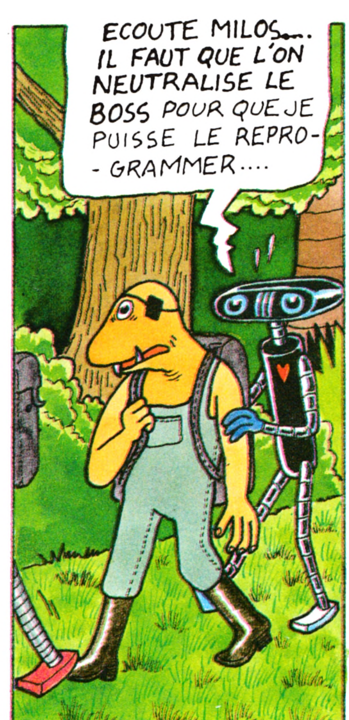


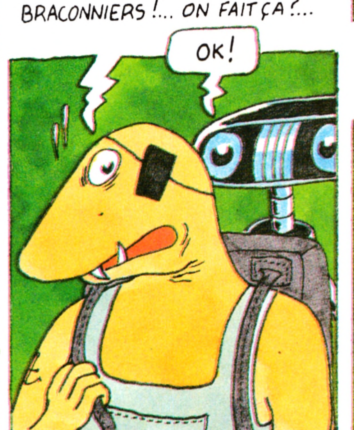
IL VA FALLOIR REDOUBLER DE PRUDENCE... INTERDICTION DE TIRER UN COUP DE FEU POUR NE PAS ALERTER LES GARDES-CHASSE, NOUS TUERONS LES GERBITOPEX AU GAZ BZ23 !. CAPITO ?.. BON, NOUS ALLONS CAMOUFLER LES MACHINES ET CONTINUER À PIED, PRENEZ VOTRE ÉQUIPEMENT.... NOKAPOFF, TU DÉPÈCERAS LES GERBI SUR PLACE AVEC TES DEUX ASSISTANTS !.. ALLEZ ! CHOP ! CHOP !

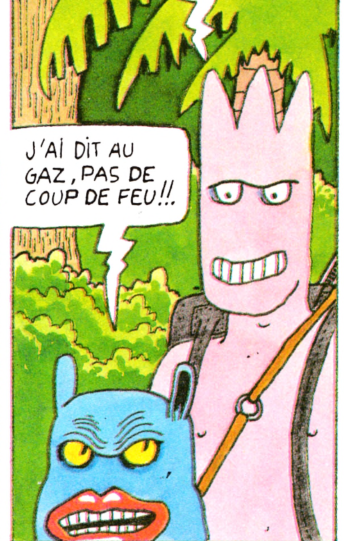




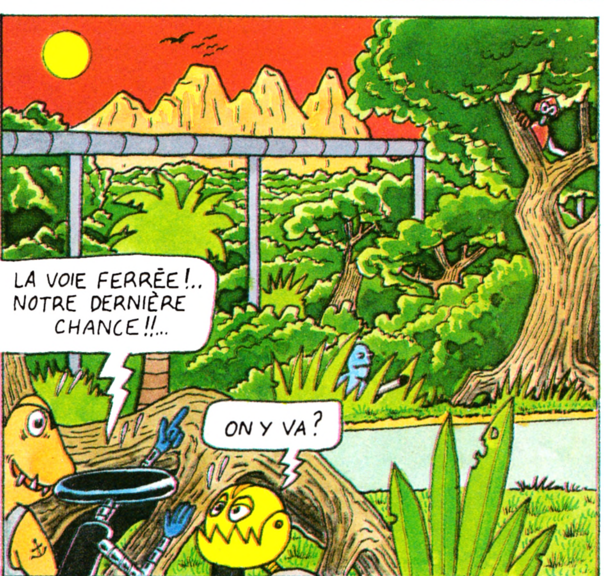


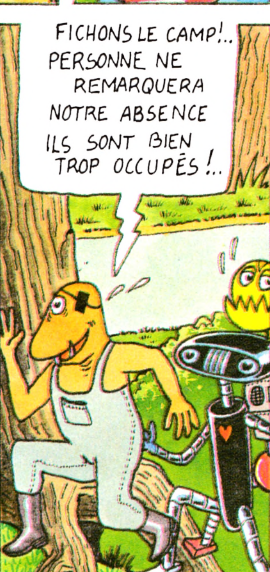

ECOUTE MILOS... IL FAUT QUE L'ON NEUTRALISE LE BOSS POUR QUE JE PUISSE LE REPRO-GRAMMER....

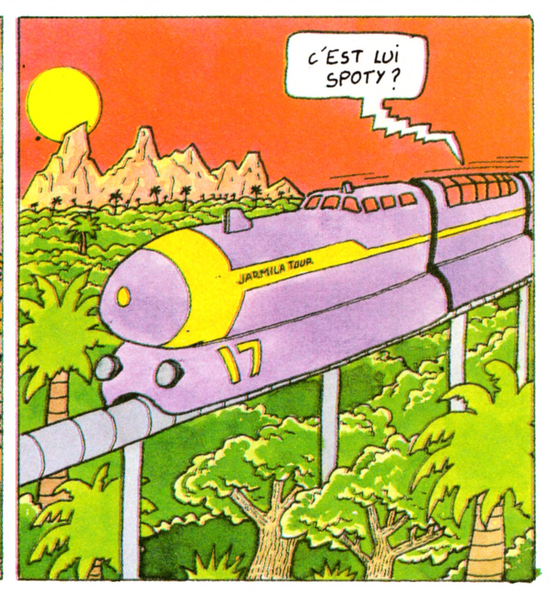

CHUT!.. PARLE MOINS FORT!... ECOUTE... TON PLAN DE REPRO-GRAMMER LE BOSS POUR QU'IL T'OBÉISSE, C'EST PAS BON... LES AUTRES NE MARCHERAIENT PAS, ILS NOUS DESCENDRAIENT TOUS... PAR CONTRE... LE TRAIN! C'EST PAS CON, ON GRIMPE DEDANS ET À LA GARE CENTRALE DE JARMILA ON RACONTE QU'ON ÉTAIT PRISONNIERS DES BRACONNIERS!... ON FAIT ÇA?...
OK!

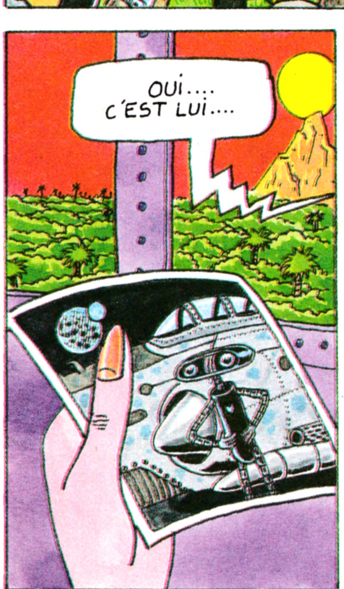

C'EST LÀ, BOSS, AU BORD DE LA SOURCE, ILS VONT VENIR SE DÉSALTÉRER ET PAN!.. HA! HA! HA!....
J'AI DIT AU GAZ, PAS DE COUP DE FEU!!.


BON! METTEZ-VOUS À L'AFFÛT AUTOUR DU POINT D'EAU!...

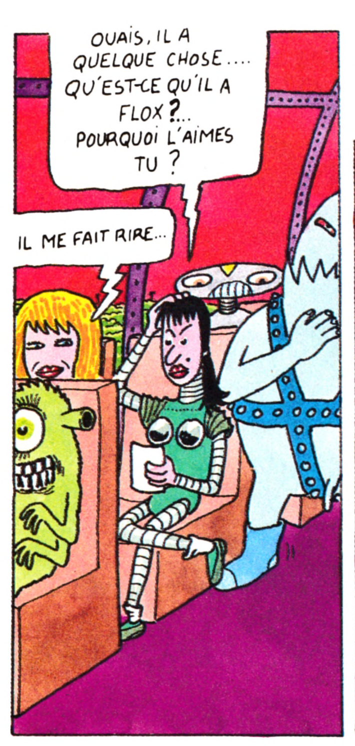
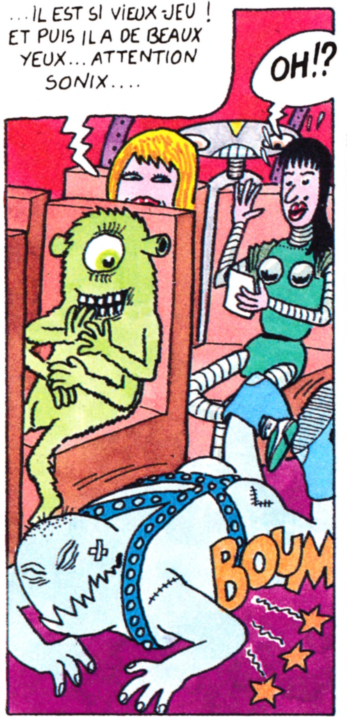

LA VOIE FERRÉE!.. NOTRE DERNIÈRE CHANCE!!..
ON Y VA?

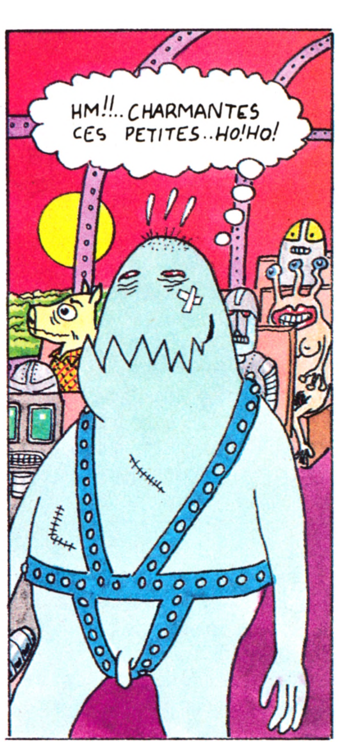

FICHONS LE CAMP!.. PERSONNE NE REMARQUERA NOTRE ABSENCE ILS SONT BIEN TROP OCCUPÉS!..


JARMILA TOUR
17
C'EST LUI SPOTY?


OUI.... C'EST LUI....


...ET C'EST DE CE TRUC.. EUH... C'EST DE LUI QUE TU ES AMOUREUSE?.. EUH?.. IL EST SEXY....
FASCINANT...
WC
PROUT...
WOOP!
OH?.. UNE VACHE.
OUAIS.. JE BOSSE À TALBIN MICHU...
T'AS RAISON.
36

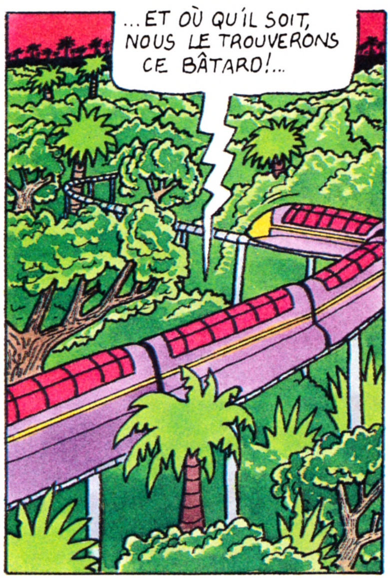
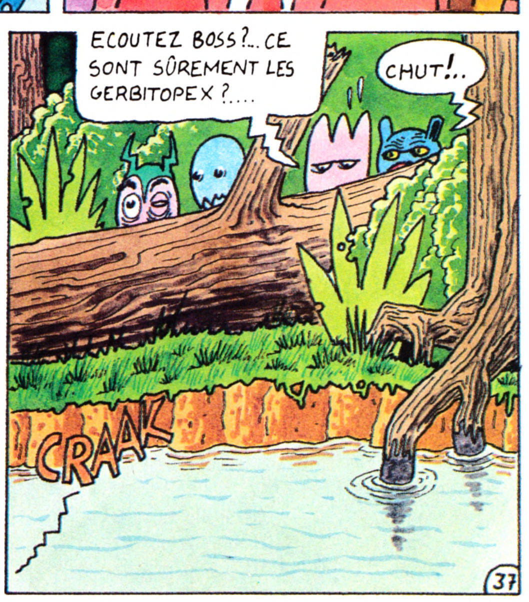

OUAIS, IL A QUELQUE CHOSE.... QU'EST-CE QU'IL A FLOX ?... POURQUOI L'AIMES TU ?
IL ME FAIT RIRE...

...IL EST SI VIEUX JEU ! ET PUIS IL A DE BEAUX YEUX... ATTENTION SONIX....
OH!?
BOUM

JE SUIS DÉPOUILLÉE DE RIRE.. HI! HI! HI! CE QUE TU PEUX ÊTRE MALADROITE MA FILLE
ARRÊTE! C'EST PAS DRÔLE... OOOH... JE.. JE SUIS DÉSOLÉE...
EUH... YA PAS DE MAL...

HM!!.. CHARMANTES CES PETITES.. HO! HO!

... GREZCO ENFOIRÉ !.. TU M'AS ENCORE DOUBLÉ, MAIS CETTE FOIS C'EST LA DERNIÈRE. TU AS SIGNÉ TON ARRÊT DE MORT
YA DEUX ROBOTTES....
CHUT!

IL CONTINUE À PARLER TOUT SEUL ?... IL A UNE SACRÉE HAINE CONTRE GREZCO...
IL Y A DE QUOI !... CE FILS DE PUTE N'A PAS DONNÉ DE NOUVELLES. LUI ET SES POTES ONT DÛ LIQUIDÉ LE "DOC" !...
KILLER DE LUXE

GREZCO OÙ QUE TU SOIS JE VAIS TE TROUVER ET JE VAIS TE TUER DE MES PROPRES MAINS !!.. TOI ET TES AMIS VOUS AVEZ ENTUBÉ L'ORGANISATION, VOUS AVEZ CRU NOUS ROULER EN VOUS TRISSANT AVEC LES GLANDES DE GERBITOPEX !.. GRRR !... VOUS ÊTES MORTS ! GREZCO... TU ES UN PUTAIN DE MORT !!!...

MOI JE ME DEMANDE POURQUOI NOUS SOMMES DANS CE TRAIN ?...
PARCEQUE, SI GREZCO VEUT SE CASSER DE JARMILA, ON LE TROUVERA À LA GARE CENTRALE. IL NE PEUT PARTIR QUE DE LÀ... PIGÉ ?...
EUH?.. OUAIS...
KILLER DELUXE

...ET OÙ QU'IL SOIT, NOUS LE TROUVERONS CE BÂTARD !...

ECOUTEZ BOSS ?... CE SONT SÛREMENT LES GERBITOPEX ?....
CHUT !..
CRAAK

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

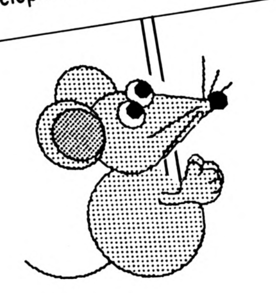
LE HACKER (version professionnelle) pour CPC 464/664/6128

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

La version 4.0 du HACKER a été acclamée par la presse informatique des deux côtés de la Manche ! Consultez les bancs d'essai élogieux des magazines français AMSTAR-CPC et AMSTRAD CENT POUR CENT !
Maintenant la version 7.0 professionnelle en FRANÇAIS est disponible !
Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de lire les fantastiques bancs d'essai, décrivons rapidement le HACKER :
Le HACKER est une interface qui se branche en 2 secondes à l'arrière d'un CPC. Elle est dotée d'un interrupteur de validation/invalidation ainsi que d'un bouton "magique". En appuyant sur le bouton, vous interrompez les programmes à tout moment. Plusieurs dizaines de commandes sont alors à votre disposition pour "manipuler" le programme interrompu !
Vous travaillez directement en mémoire où vous examinez, modifiez, désassemblez, éditez, copiez, découpez, imprimez les programmes !
Le loader d'un programme vous intrigue ? Appuyez sur le bouton durant le chargement et inspectez-le !
Vous trichez dans les jeux ? Rajoutez des vies, modifiez la table des scores avec les PEEK et POKE du HACKER !
Un logiciel hors de prix et plombé à mort n'est pas assez performant selon votre goût ? Un coup de HACKER et vous lui donnez la performance désirée !
Etes-vous un programmeur sérieux ? **La version professionnelle 7.0 du HACKER comprend un ASSEMBLEUR intégré !**
L'assembleur de la version 7.0 permet d'assembler directement et immédiatement en mémoire ! Toute erreur est immédiatement détectée !
Tous les codes standard ZILOG Z80 sont supportés.
L'interface "Le HACKER" version 7.0 est le résultat de deux ans de travail et recherches par un team de super programmeurs franco-britanniques.
Le système opérationnel du HACKER est **en français** et réside entièrement à l'intérieur de l'interface. Le HACKER comprend aussi un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
Un large manuel détaillé et explicatif **en français** accompagne le HACKER 7.0.
Il est évident que pour utiliser correctement le HACKER, il faut posséder certaines connaissances informatiques et savoir différencier un Z80 d'un camembert !
Dans le cas d'un CPC 6128, spécifiez si le bus d'extension de l'ordinateur est mâle ou femelle S.V.P.

L'interface "LE HACKER"
professionnel 7.0 ne vaut que ______ **495,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

D'autres périphériques !
Nous distribuons les versions françaises des produits ROMBO :
Digitaliseurs (on dit aussi numériseurs), cartes d'extension ROM...
Téléphonez-nous !



FAITES CROIRE A VOTRE CPC 464 QU'IL EST UN CPC 6128 !

Vous possédez un CPC 464 avec lecteur DDI1 et rêvez d'un CPC 6128... Plus la peine de jeter le 464 dans la poubelle du voisin et de dépenser une fortune ! Il vous suffit de vous procurer la **CARTE FO.DOS**
Encore une interface miracle de DUCHET Computers !
La Carte FO.DOS se branche en deux secondes à l'arrière du CPC 464 !
Aucune soudure ni connaissance en quoi que ce soit ne sont requises !
Vous pressez un interrupteur et votre CPC 464 fonctionne en mode 6128 avec toutes les commandes du 6128 à votre disposition. Finie la hantise d'avoir à définir les variables... Finies les frustrations des programmes qui ne "tournent" qu'avec les CPC 6128 ! Si vous avez certains programmes qui ne fonctionnent qu'avec un CPC 464, pas de problème, poussez l'interrupteur dans l'autre sens, et vous retournez en mode 464 !
La Carte FO.DOS offre tous les avantages des 464 et 6128 sans aucun de leurs inconvénients !
Pour les programmes énormes et gourmands en mémoire, rajoutez une extension mémoire DK TRONICS de 64K ou 256K et le bon vieux CPC 464 deviendra une machine professionnelle avec 128K ou même 320K de mémoire !
La Carte FO-DOS comporte un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
La carte FO-DOS est accompagnée d'une notice explicative **en français.**

La CARTE FO.DOS ne vaut que______ **420,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

Le Hacker FO.DOS sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) **à :**

DUCHET COMPUTERS

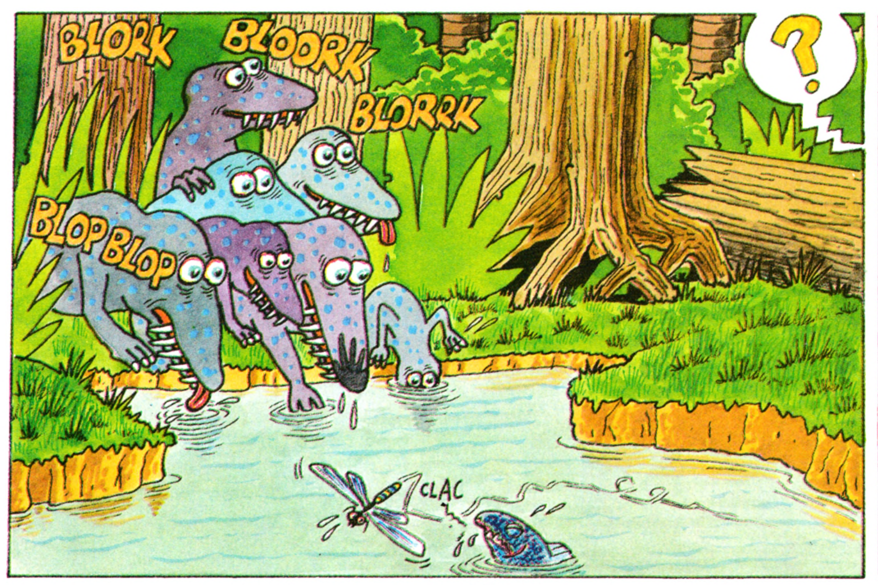
51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. international + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP La Poste en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas la carte).

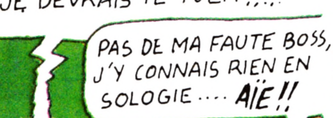
Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

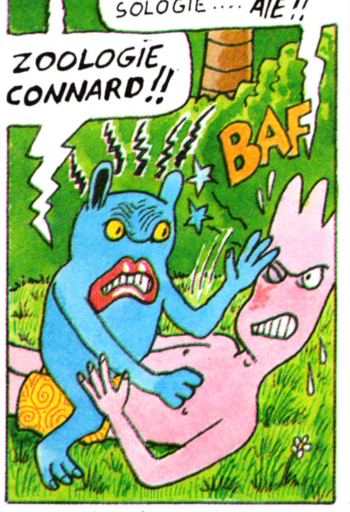
Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.





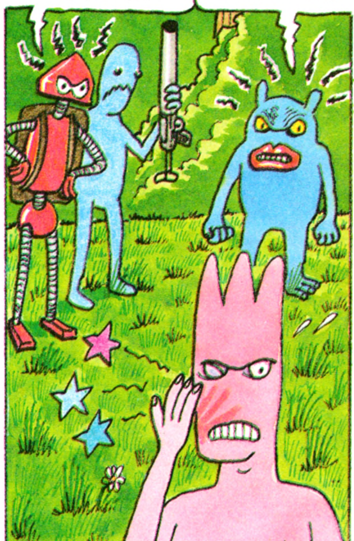
PAUVRE CON !!..
TOUT ÇA POUR RIEN PARCEQUE CE CRÉTIN CONFOND UN GERBITOPEX ET UN NOKAWA !. JE DEVRAIS TE TUER !!..





QUOI ?!
NOUS SOMMES VENUS ICI POUR RIEN ? ET J'AI PERDU MON FRÈRE DOUDOUNE À CAUSE DE CET ABRUTI ?...

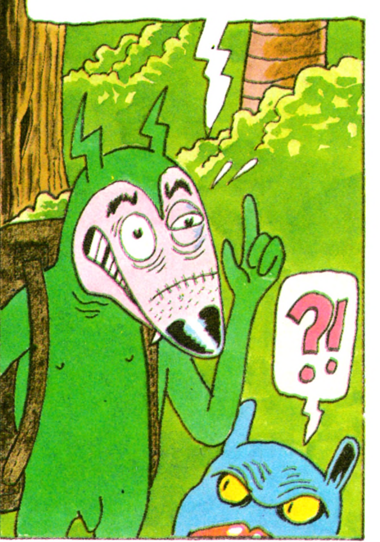




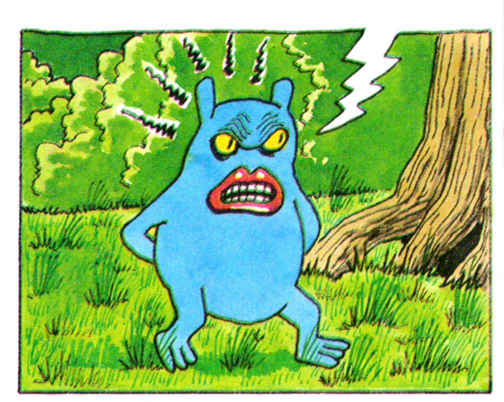
BOSS !! BOSS !!
MILOS ET LES DEUX ROBOTS ONT DISPARU !... J'AI TROUVÉ LEURS SACS À DOS PAR TERRE .... J'ARRIVE PAS À LES RETROUVER....

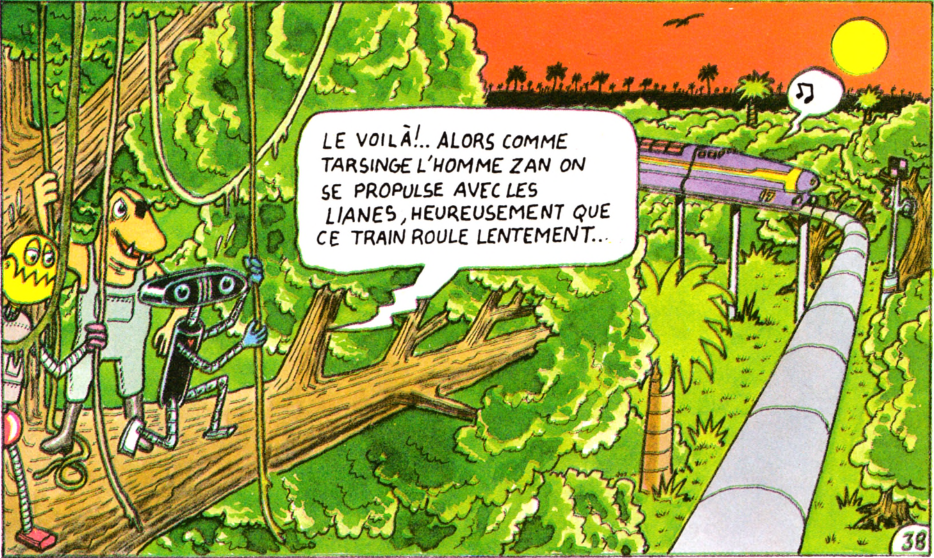


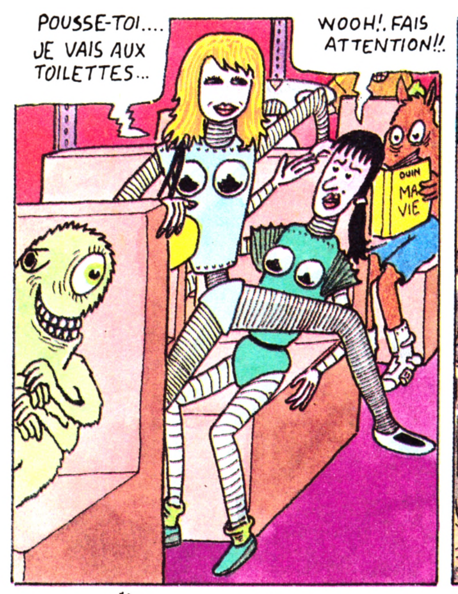
BOSS !.. JE SAIS OÙ ILS DOIVENT ÊTRE, ILS ONT DÛ MONTER DANS LE TRAIN, ILS VONT NOUS DÉNONCER AUX GARDES-CHASSE, C'EST SÛR !!..

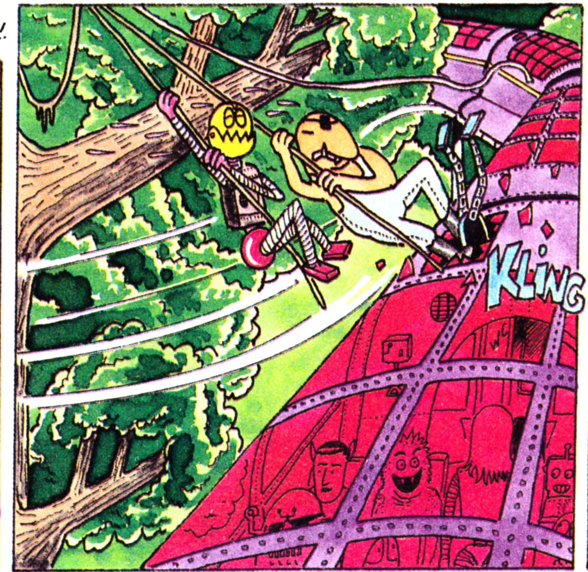


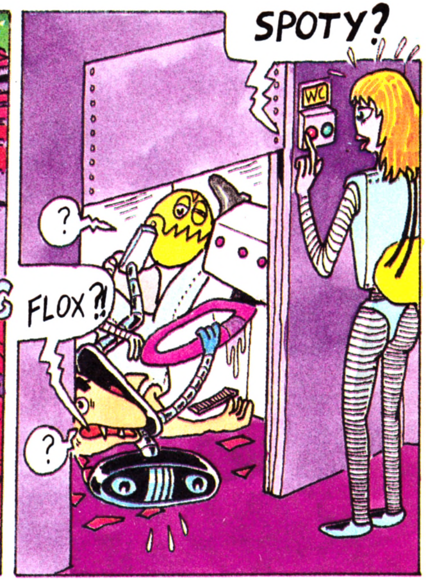
MILOS !... J'AURAIS DÛ M'EN MÉFIER ET SPOTY J'AURAIS DÛ LE TUER... NOKAPOFF ENVOIE UN MESSAGE AU CAMP QU'ILS VIENNENT NOUS CHERCHER AVEC LE SPACE-JET. DIRECTION LA GARE CENTRALE DE JARMILA .....



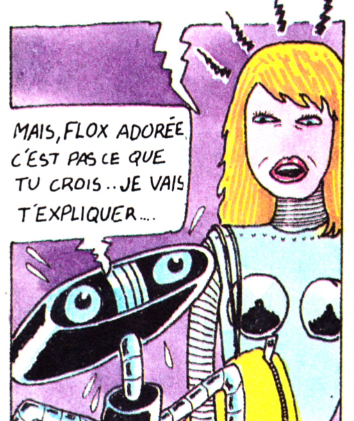


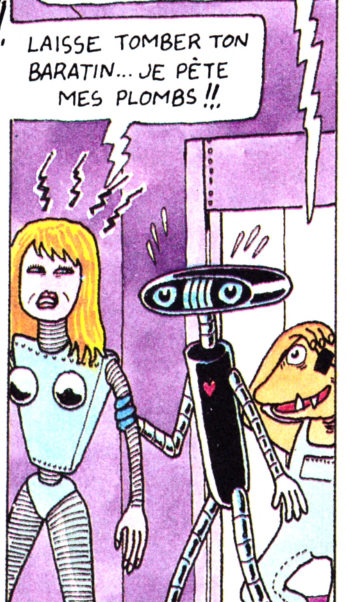




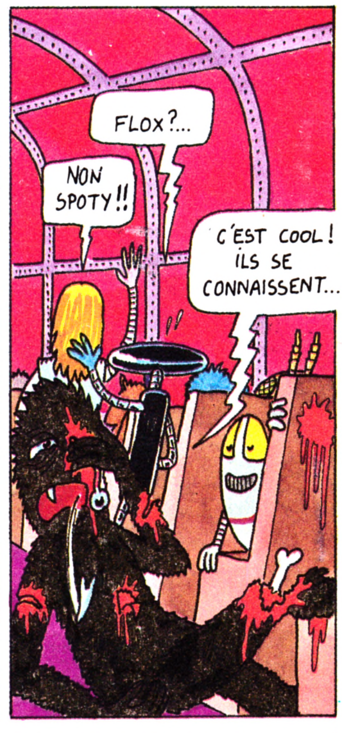


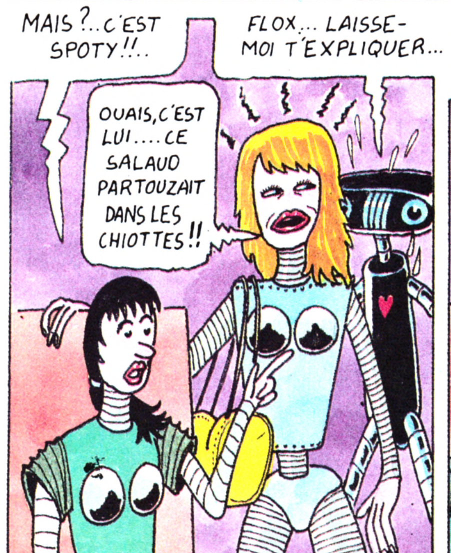
SPOTY!!.. QU'EST-CE QUE TU FOUS DANS LES CHIOTTES AVEC CES DEUX TYPES?...
GROS DÉGUEULASSE!!
AH.. JE COMPRENDS POURQUOI "MONSIEUR" SPOTY NE ME DONNAIT PAS DE SES NOUVELLES... SALAUD!!.. AH.. TU AS BIEN CHANGÉ...

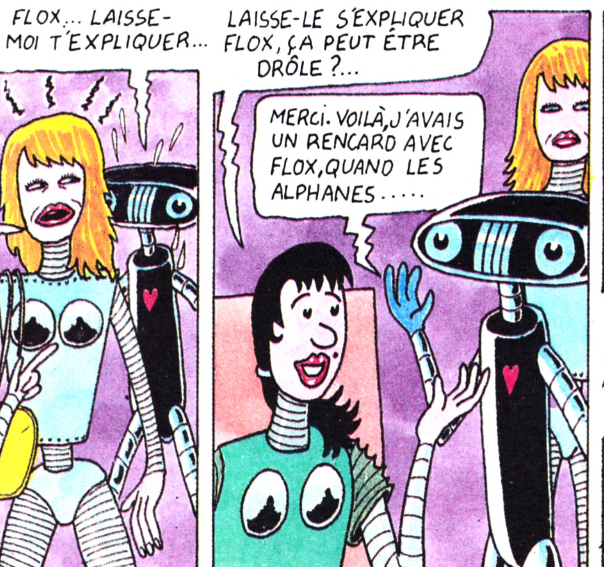














(A suivre...)

DOUBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago – ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang "cleanheads", bagarres au poing, armes à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle.

La meilleure conversion de film à ce jour...toute en action avec des graphismes époustouflants...Cependant vous risquez de voir un peu rouge...

RED HEAT

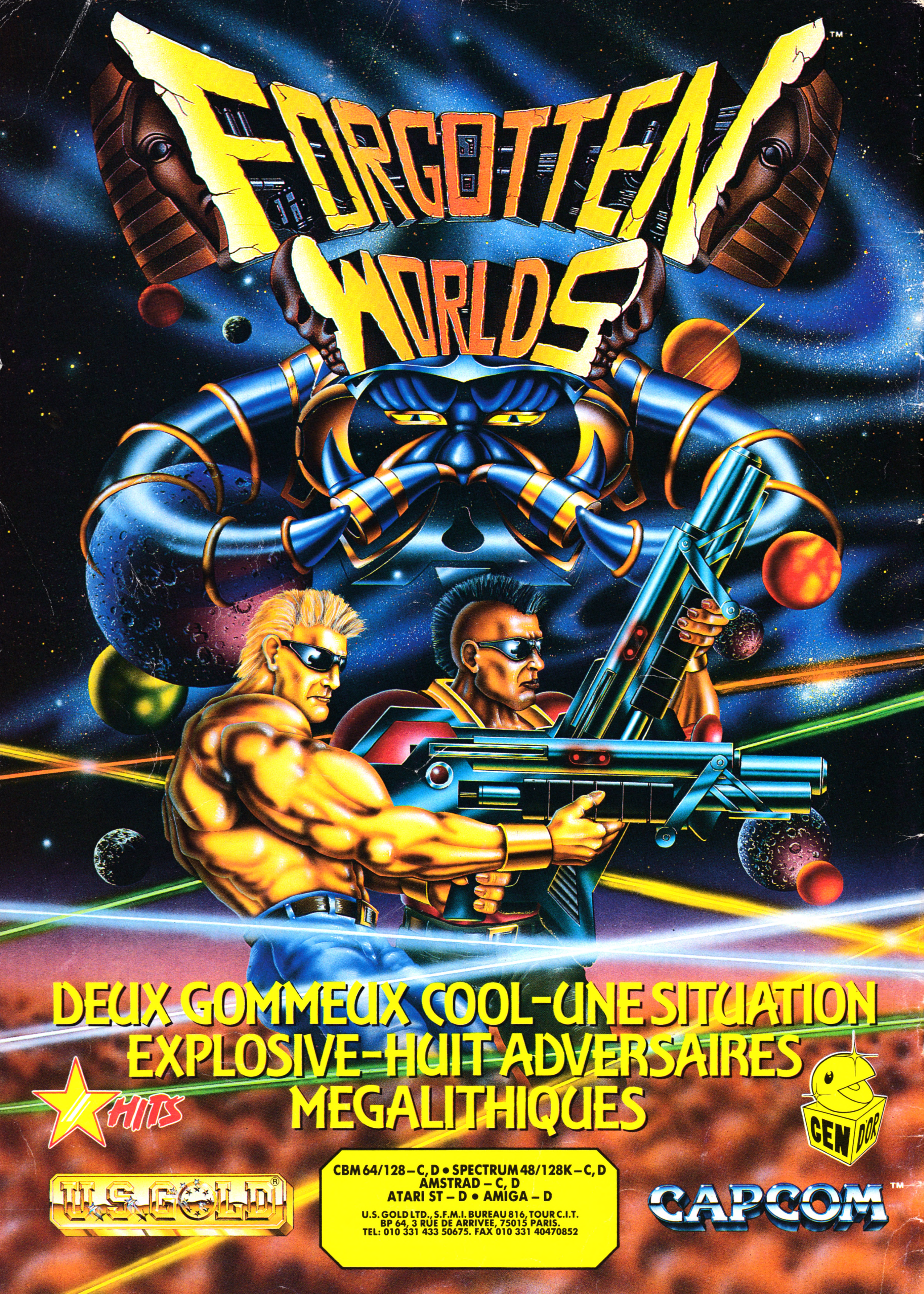
ocean

ZAC DE MOUSQUETTE.
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

ocean

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA


FORGOTTEN WORLDS™
DEUX GOMMEUX COOL-UNE SITUATION EXPLOSIVE-HUIT ADVERSAIRES MEGALITHIQUES
HITS
CEN D'OR
CBM 64/128 – C, D • SPECTRUM 48/128K – C, D
AMSTRAD – C, D
ATARI ST – D • AMIGA – D
U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TOUR C.I.T.
BP 64, 3 RUE DE ARRIVEE, 75015 PARIS.
TEL: 010 331 433 50675. FAX 010 331 40470852
U.S. GOLD®
CAPCOM™